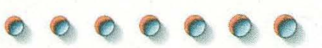

9/2000
8. Jahrgang / Ausgabe 83
CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90
MAN!AC
PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST
EXKLUSIV
SQUARESOFT
MAN!AC
Parasite Eve II
Rundum-Aufkleber
Turok 3
Endlich spielbar: N64-Action in neuem Glanz
GOLD FÜR DREAMCAST
87% Virtua Tennis
NEU Virtua Athlete
NEU Ferrari 355
KONAMI-KNALLER 2000
Metal Gear Solid 2
Kojima packt aus: Neueste Infos & Bilder zum DVD-Hit
Shadow of Memories
Vom "Silent Hill"-Team: Der Tod ist erst der Anfang
09
4 398044 105901





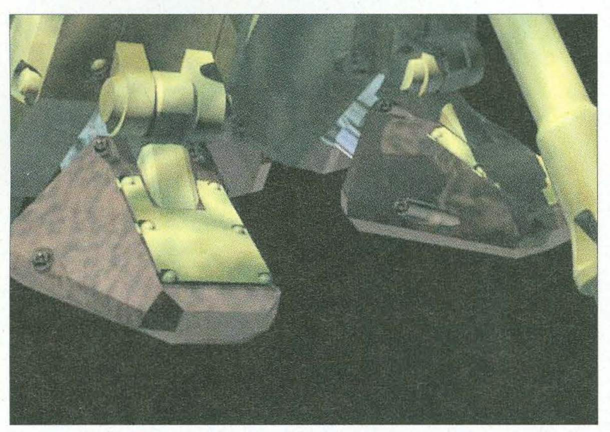


DER KAMPF DER TITANEN

Eigentlich kann es dem Privatmann ja egal sein, wer die Produkte herstellt, die er sich zulegt. Ob der VW Golf in Zukunft unter Aufsicht des US-Giganten Ford gefertigt wird, ist nicht das Thema – Hauptsache er fährt. Ob für das 'D2'-Handy die Gebühren von Vodafone erhoben werden statt von Mannesmann, wen juckt's, solange man überall ein stabiles Netz hat. Die Konzentration in der Großindustrie, munteres Aktiengeschacher und fröhliches Konzern-Monopoly geht an uns meist vorbei, weil die Auswirkungen für den Einzelnen gewöhnlich kaum merkbar sind.

Doch feindliche Übernahmen, milliardenschwerer Kapitalpoker und rigide Firmenpolitik haben längst die Branche erreicht, die die Grundlagen unseres Hobbys liefert. Bei etlichen Publishern und Entwicklern herrscht momentan nicht die Angst, einen Veröffentlichungstermin zu versäumen, sondern die Sorge um Arbeitsplätze und Zukunft. Die Branche befindet sich in einem heftigen Umbruch, der gekennzeichnet ist von Firmensterben (zuletzt Looking Glass und Probe), Umstrukturierung (Sega) und der Bildung gigantischer Unterhaltungskonzerne. Microsoft, EA, Ubi, Infogrames – die dicken Fische im Spieleteich werden immer fetter, während durch ihre Gefräßigkeit Artenvielfalt und Facettenreichtum im Konsolenreich schwindet. In einer Sparte, die von Kreativität und Enthusiasmus der Angehörigen lebt, kann diese Entwicklung erhebliche negative Folgen haben, wie die Monokultur bei Spielkonzepten oder ausschließliche Focussierung der Publisher auf den Massenmarkt. Doch wir wollen nicht schwarzmalen, denn es gibt ja auch eine zweite Seite: Die Sparpolitik bei Sega z.B. trägt erste Früchte und macht den Hersteller fit für kommende Konkurrenzkämpfe, zudem verringert sich durch die zunehmende Professionalität der Spielefirmen der Anteil an mieser Software. Und dass der Konsolen-Mehrkampf 2001 dem Markt neue Impulse verschafft, ist so gut wie sicher.

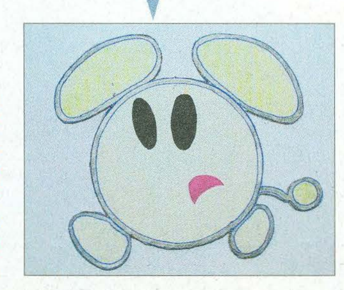
Wie Ihr seht, die Vorgänge hinter den Fassaden bunter Spielecover und virtueller Pixelwelten gehen uns etwas an, denn es ist die Zukunft unserer Leidenschaft, die hier entschieden wird. Und für den umfassenden Blick hinter die Kulissen sorgen hoffentlich wir, Eure MAN!AC-Redakteure.



Red (Konami, 2001)



Kampf der Papierflut: Ein großer Dank geht an die unzähligen Leser, die bei unserer Umfrage und den Gewinnspielen aus dem letzten Heft mitgemacht haben. Die rege Teilnahme verschaffte dem Postboten einen krummen Rücken und Stephan einen ächzenden Schreibtisch. Die Auswertung der Umfrage folgt in der nächsten Ausgabe, die Preise sollten in den kommenden Wochen in den Besitz der glücklichen Gewinner übergegangen sein. Als Beispiel für den Einfallsreichtum der Einsender seht Ihr rechts die handgefertigte "Chu-Chu"-Postkarte von Leser Michael Knop.





Mutiges Mädel gegen mutierte Monster: Mehr über "Parasite Eve 2" lest Ihr ab Seite 48

Auf der Pirsch: Was Dino-Jäger in "Turok 3" erwartet, findet Ihr ab Seite 12

MANIAC PRESENTS

Ein Zehn-Minuten-Trailer bewegt die Zocker-Welt: Lest neue Details über "Metal Gear Solid 2" und trefft Hideo Kojima im MAN!AC-Interview. Ab Seite 20

"Shadow of Memories": Das neueste Mystery-Werk der "Silent Hill"-Erfinder gruselt ab Seite 22

Joypad-Bruch und hämisches Gelächter: "Virtua Athlete 2K" – der Mehrkampf-Hammer von Sega ab Seite 24

NEWS

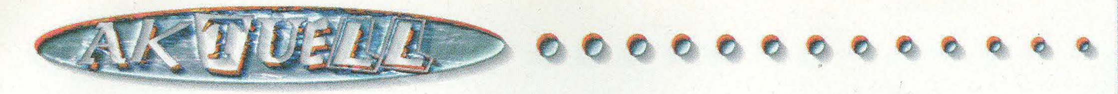
FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS







Überraschung: Die feindseligen Bewohner der "Final Fantasy"-Welt lauern Euch traditionsbewusst in zahllosen Zufallsbegegnungen auf.



Die mächtigen Zwischengegner lassen auch im neunten "Final Fantasy" nicht mit sich spaßen und beharken Euch mit mächtigen Zaubersprüchen.

Zurück in die Vergangenheit

Das letzte Playstation-"Final Fantasy" besinnt sich auf alte Tugenden und wird im bewährt rustikalen Ambiente präsentiert.

Im Gegensatz zu den beiden Playstation-Vorgängern kehrt Square mit dem neunten Teil ihrer Vorzeige-Serie zum kulleräugigen Fantasy-Stil der 16-Bit-Vorgänger zurück. Dank dem kreativen Einfluss von Designer-Legende Yoshitaka Amano (siehe Kasten auf der nächsten Seite) wandert Ihr an der Seite der putzigen Protagonisten durch eine Szenerie, die wie aus einem Märchenbuch entliehen wirkt. Überbevölkerte Fantasy-Städtchen laden zu ausschweifenden Spaziergängen, filigrane Türme recken sich gen Himmel und Luftschiffe fliegen über weite Ebenen Richtung Horizont. Mit den Bewohnern verhält es sich ähnlich wie mit dem Rest der „Final Fantasy"-Welt: Die westlich gestylten "FF 8"-Helden sind pummeligen Japano-Figuren gewichen. Hauptakteur der neuesten Episode ist der junge Dieb Zidane Tribal, der zusammen mit einer Truppe von Gaunern an Bord eines Luftschiffs über die Lande zieht. Während einer Theateraufführung kidnappen die Strauchdiebe die holde Prinzessin Garnet Til Alexandros und ziehen sich so Zorn der königlichen Mutter auf sich. Nachdem diese das Luftschiff der flüchtigen Terroristen mit Hilfe einer gigantischen Kanone vom Himmel holt, schickt sie den schwer gerüsteten Ritter Adalbert Steiner los, um die verloren gegangene Königstochter wieder zu-

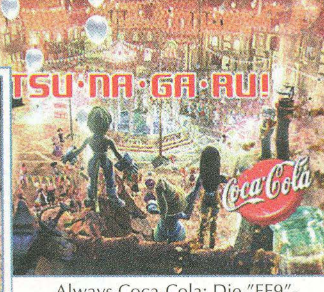


Schwere Wunden und dramatische Storywendungen versetzen Eure Helden in eine gefährliche 'Trance' (rechts)



Gespeichert wird bei den altbekannten Moogles (oben), Ausrufezeichen machen Euch auf Schatzkisten und Schalter aufmerksam.





Always Coca-Cola: Die "FF9"-Werbekampagne setzt auf Kooperation mit dem Softdrink-Giganten.

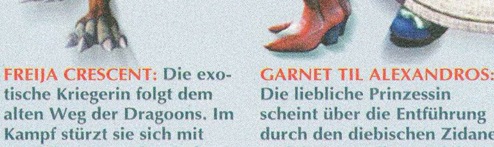
Enthüllt: Endlich wissen wir, wozu der flinke Zidane seinen buschigen Schwanz gebraucht.



rückzubringen. Leider ist die schöne Dame beim Absturz verschütt gegangen und steckt irgendwo im dunklen Wald fest. Ebenso verloren ist der tapsige Zauberer Vivi, der eher zufällig in die ganze Sache hineingezogen wurde und leider das Pech hatte, beim Zeitpunkt des Kanonentreffers am falschen Ende des Rohrs zu stehen. Zusammen mit der hübschen Prinzessin hofft er jetzt auf Rettung. Glücklicherweise hat sich der durchtrainierte Zidane bereits wieder vom Absturz erholt und macht sich auf die Suche nach den Verschwundenen. Mittlerweile meldet jedoch ein garstiges Monster Interesse an den beiden Vermissten an, und so muss sich unser Dieb mit dem wehrhaften Steiner zusammentun. Gemeinsam vermöbeln sie das Monster und retten sowohl den Magier als auch die Prinzessin. Zur Zweckgemeinschaft verbunden, bleiben die Vier erst

Die Hauptdarsteller





EIKO CAROL: Dieses kleine Mädel überrascht die gesamte Truppe durch Intelligenz und Willensstärke. Obwohl der kleine Rotzlöffel gerade mal sechs Lenze auf dem Buckel hat, ist die clevere Eiko ihren Kollegen oftmals weit voraus. Ihre fröhliche Natur erheitert die ganze Gruppe und bewahrt Eure Helden vor tiefgehenden Depressionen.

FREIJA CRESCENT: Die exotische Kriegerin folgt dem alten Weg der Dragoons. Im Kampf stürzt sie sich mit Vorliebe aus großer Höhe auf ihre Feinde, was für diese meist schmerzlich endet. Mit ihrer langen Lanze behauptet sich die zierliche Gestalt problemlos zwischen muskelbepackten Haudegen wie Salamander oder dem muffigen Steiner.

GARNET TIL ALEXANDROS: Die liebliche Prinzessin scheint über die Entführung durch den diebischen Zidane und dessen Kollegen nicht sehr erbost zu sein. Vielmehr genießt der Wildfang den großen Abstand vom heimatlichen Schloss, was bei der hässlichen Mutter und den beiden fiesen Hofnarren nicht weiter verwunderlich ist.

QUINA QUIN: Das Hauptinteresse dieser dickbäuchigen Gestalt richtet sich vor allem auf eines: Essen, Essen und nochmal Essen. So erstaunt es nicht, dass der chronische Hungerleider seine Feinde im Kampf mit Messer und Gabel angreift. Gierige Blicke in Richtung der knackigen Prinzessin werden zwar toleriert, trotzdem hat die Gruppe immer ein wachsames Auge auf den Vielfraß.



SALAMANDER CORAL: Als verschlossener Einzelgänger vertraut dieser Krieger nur sich selbst und seinem Schwert. Trotzdem schaffen es unsere Helden, mit ihm warm zu werden und gewinnen so einen schweigsamen, aber vertrauenswürdigen Verbündeten. Seine kämpferischen Fähigkeiten sind unbestritten und machen ihn zu einem wertvollen Mitglied in Eurer bunt gemischten Truppe.

ADALBERT STEINER: Der schwer gerüstete Krieger arbeitet als Leibwächter für die zierliche Prinzessin Garnet. Sein aufbrausendes Temperament lässt ihn des öfteren mit Zidane aneinander geraten, was meist mit wütendem Herumgehopse von Steiner endet. Seine stählernen Sandalen tragen ihn mit lautem Scheppern durch die Welt, mit seinem Schwert schützt er die Prinzessin vor jeglichem Unbill.

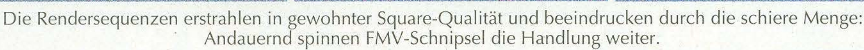
VIVI ORNITIER: Diese tapsige Gestalt stolpert durch eigene Tolpatschigkeit in die Auseinandersetzung zwischen böser Königin und edelmütiger Heldentruppe. Später bekommt der kleinwüchsige Magier noch so einiges auf den schiefen Zauberhut, mit der Hilfe seiner Freunde wehrt er sich jedoch gegen böse Hexer und wächst langsam aber sicher zum fähigen Zauberkünstler heran.

ZIDANE TRIBAL: Der blond gelockte Dieb mit dem flauschigen Schwänzchen stiehlt nicht nur wertvolle Juwelen, sondern auch die Herzen hübscher Damen. Leider erwidert die unterkühlte Prinzessin Garnet seine charmanten Annäherungsversuche nicht, was das Selbstbewusstsein des Herzensbrechers etwas schmälert. Trotz angeknackster Männlichkeit bleibt der flinke Dieb jedoch ein fähiger Schwertkämpfer.

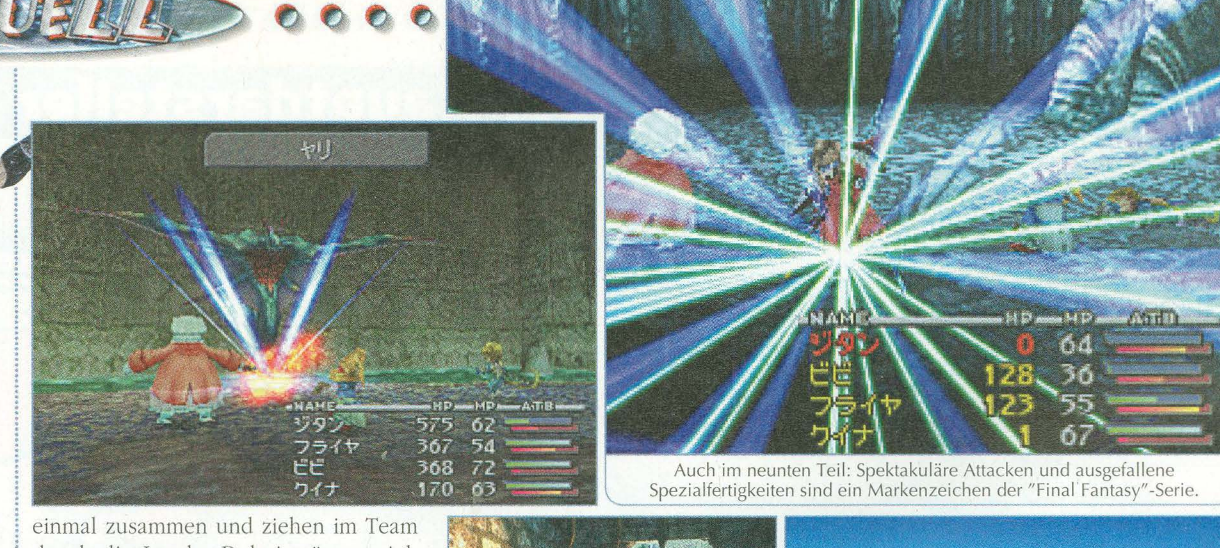








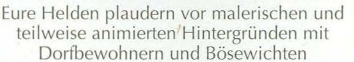
Die Rendersequenzen erstrahlen in gewohnter Square-Qualität und beeindrucken durch die schiere Menge: Andauernd spinnen FMV-Schnipsel die Handlung weiter.



Auch im neunten Teil: Spektakuläre Attacken und ausgefallene Spezialfertigkeiten sind ein Markenzeichen der "Final Fantasy"-Serie.

einmal zusammen und ziehen im Team durch die Lande. Dabei müssen sich unsere Helden gegen zahllose blutrünstige Kreaturen wehren: Ständig werdet Ihr in Zufallskämpfe verwickelt, die nach bewährtem 'Active Time Battle'-System ablaufen: Ein Balken gibt den Initiative-Status Eurer Kämpfer an; sobald einer der maximal vier Charaktere bereit ist, erteilt Ihr schleunigst einen Befehl. Dabei wählt Ihr zwischen Angriff und Verteidigung, Gegenstand und Zauberspruch. Dank dem aus "Final Fantasy Tactics" bekannten Job-System verfügt jeder der Charaktere über eigene Spezialfähigkeiten: So klaut Dieb Zidane den Gegnern wertvolle Items, während die Kriegerin Freija für kurze Zeit vom Bildschirm verschwindet, um dann mit gezücktem Speer von oben herab über die Feinde herzufallen. Auf die zeitraubenden Guardian-Force-Attacken des achten Teils wurde verzichtet, stattdessen lassen sich Ifrit, Shiva & Co. von der blaublütigen Garnet herbeirufen. Neue Zaubersprüche und Beschwörungsformeln lernen Eure Charaktere mit Hilfe ihrer Ausrüstung, jeder Gegenstand vermittelt seinem Träger im Lauf der Zeit spezielle Fähigkeiten. Nach einigen Kämpfen erhalten Eure Helden so neue Angriffsmanöver, werden gegen Gift und Krankheiten immun oder erlangen Zugriff auf frische magische Formeln. Natürlich fehlen auch die Erfahrungspunkte nicht, mit denen fleißige Kämpfer belohnt werden. Zusätzlich erbeutet Ihr Spielkarten, die ähnlich dem achten Teil eingesetzt werden: Per Knopfdruck fordert Ihr Passanten zu einem Match heraus.





Eure Helden plaudern vor malerischen und teilweise animierten Hintergründen mit Dorfbewohnern und Bösewichten

Bei der musikalischen Untermalung setzt Square auf Bewährtes. Der klassische Soundtrack stammt wie gewohnt vom japanischen Komponisten Nobuo Uematsu, der die bekannten "Final Fantasy"-Themen ein weiteres Mal umarrangiert und sich zusätzliche Unterstützung besorgt hat. Das von Sängerin Emiko Shiratori geträllerte Titellied "Melodies of Life" erscheint in Japan sogar als Maxi-CD.

Bereits am ersten Verkaufstag ging "Final Fantasy 9" 2,6 Millionen Mal über japanische Ladentische. In welchem Ausmaß sich dieser Erfolg in der westlichen Welt wiederholt, stellt sich in einigen Monaten heraus. *dm*

Der Künstler

Für das letzte Playstation-"Final Fantasy" holten sich die Produzenten ein altbekanntes Team-Mitglied zurück. Yoshitaka Amano, der zuletzt für „Final Fantasy 6" den Pinsel schwang, feiert mit der neuesten Episode sein Revival in der Videospielwelt. Der leicht angegraute Mittvierziger blickt auf ein bewegtes Künstlerleben zurück. Bereits mit 15 startete er seine Karriere beim Tatsunoko Anime Studio, später zeichnete er für das 'Science Fiction Magazine' und entwarf Cover-Illustrationen für die Bücher des namhaften Fantasy-Autoren Michael Moorcock. Einer seiner größten Erfolge war die Anime-Serie „Vampire Hunter D", von der unlängst eine mäßige Playstation Adaption erschien (55% in MAN!AC 6/2000). Die „Final Fantasy"-Reihe begleitete Amano von Anfang an: Er war verantwortlich für den typischen Charme der Serie, den Veteranen bei den ersten beiden Playstation-Fassungen vermissten.



Yoshitaka Amano bewies,sein Können im Sandman-Band 'The Dream Hunters'

Die „Final Fantasy"-Auszeit nutzte Amano für Ausstellungen in New York und die Arbeit an einem 'Sandman'-Buch, zusammen mit dem Autor Neil Gaiman. Desweiteren kooperierte er mit dem Komponisten David Newman ('Anastasia') für den bei den Filmfestspielen in Cannes ausgezeichneten Animationsfilm '1001 Nights'. Zurzeit widmet er sich den Abenteuern seines selbst designeten, von Sagengestalten wie Odysseus inspirierten Helden mit dem bezeichnenden Namen 'Hero'.

Final Fantasy 9 !

HERSTELLER	Square
SYSTEM	Playstation
D-RELEASE	4. Quartal

Gelungene Fortsetzung der Rollenspielreihe, dank brillanter Optik und verspieltem Charakterdesign für alte und neue Fans geeignet.

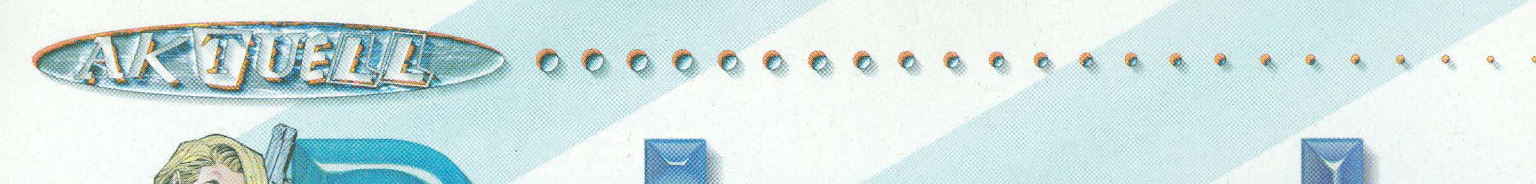
DIE JAGD DURCH DEN
WELTRAUM BEGINNT

TITAN A.E.

AB 10. AUGUST
IM KINO!



www.titanae.de



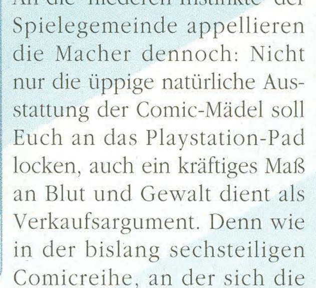
Reizende

"Syphon Filter" mit sexy Heldinnen? Wer begibt sich da auf seiner Playstation nicht gerne in Gefahr?



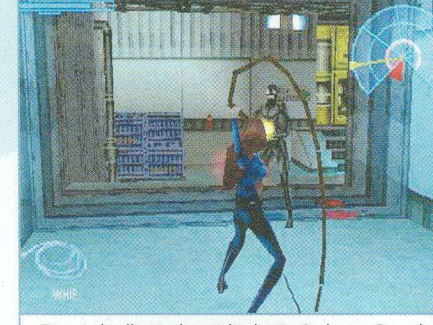
Spionage-Spezialität: Mittels Nachtsichtgerät seht Ihr im Dunkeln und umgeht Lichtschranken.

Wer denkt, Comic-Helden müssten auf Konsole generell zu primitiven Prügelknaben oder ungelenken Hüpfkameraden mutieren, wird in diesem Sommer eines Besseren belehrt. In den nächsten Wochen stellt nämlich der amerikanische Entwickler n-Space ("Duke Nukem: Time to kill") das Action-Adventure "Danger Girl" fertig, das mehr bietet als die gewohnt primitive Ausschlachtung einer Lizenz.



Steuerfinessen: Die Entwickler erlauben Euch gewagte Sprung/ Schuss-Kombinationen.

An die 'niederen Instinkte' der Spielegemeinde appellieren die Macher dennoch: Nicht nur die üppige natürliche Ausstattung der Comic-Mädel soll Euch an das Playstation-Pad locken, auch ein kräftiges Maß an Blut und Gewalt dient als Verkaufsargument. Denn wie in der bislang sechsteiligen Comicreihe, an der sich die Geschichte orientiert, gilt es jede Menge böse Buben erledigen. Im Spiel wie in der gezeichneten Vorlage sind die gefährlichen Mädchen Agentinnen des Guten, die die Pläne der faschistoiden 'Hammer'-Organisation zu durchkreuzen suchen. Diese wurde von dem menschenverachtenden Doktor Kharnov ins Leben gerufen, der apokalyptische Armeen um sich schart und ein viertes Reich installieren will. Doch das "Danger Girl"-Team, bestehend aus Oberboss Deuce (einem Ex-MI-6-Mitarbeiter) und seinen weiblichen Top-Spionen, kommt den Neonazis in die Quere und vereitelt deren Pläne stets aufs Neue. Diese spannende Mischung aus James Bond und "Drei Engel für Charlie" kommt zwar über den Dino-Verlag (siehe Kasten) an deutsche Kioske, das Spiel selbst wird aber nicht offiziell in Deutschland vertrieben. Am Gewaltpotenzial und den Nazi-Bösewichten will sich Publisher THQ nicht die Finger verbrennen – eine multilinguale PAL-Version sollte es im gut sortierten Laden dennoch geben. Dass "Danger Girl" auch für die Spieler ein heißes Eisen werden könnte, liegt nicht nur an den aufreizenden Polygon-Protagonistinnen. Denn so wie sich Urheber J. Scott Campbell ungehemmt bei James Bond bedient, so kupfert n-Space das Spielprinzip von Sonys Agententhriller "Syphon Filter" ab. Die drei spielba-



Da wird selbst Indy neidisch: Zu Sydneys Grundausstattung gehört die lederne Bullenpeitsche.



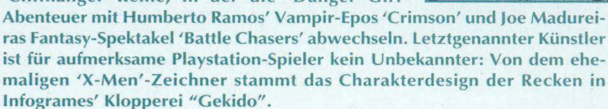
Sydney liebt ihre Sniper-Gun: Aus sicherer Position erledigt sie die skrupellosen Soldaten.

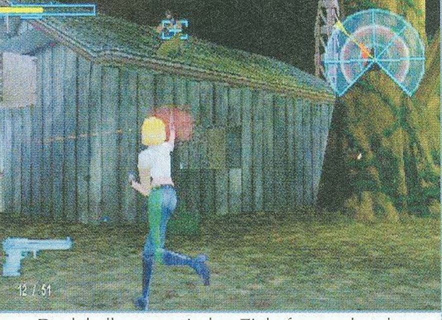
Gefahr

Um die direkte Konfrontation zu vermeiden und das Überraschungsmoment zu nutzen, schleichen sich die Danger Girls vorsichtig an den Gegner heran.

Deutsche Girls

Seit 1998 sind in den USA sechs zusammenhängende Teile der Serie 'Danger Girl' unter dem Label Cliffhanger erschienen. Ein siebter und abschließender Teil kommt im Oktober in amerikanische Comicshops – ob Autor J. Scott Campbell danach eine zweite Miniserie rund um die knackigen Agentinnen startet, ist ungewiss. Einheimische Fans bedient Dino Comics seit Juli mit der monatlichen 'Cliffhanger'-Reihe, in der die 'Danger Girl'-Abenteuer mit Humberto Ramos' Vampir-Epos 'Crimson' und Joe Madureiras Fantasy-Spektakel 'Battle Chasers' abwechseln. Letztgenannter Künstler ist für aufmerksame Playstation-Spieler kein Unbekannter: Von dem ehemaligen 'X-Men'-Zeichner stammt das Charakterdesign der Recken in Infogrames' Klopperei "Gekido".
Das erste deutsche 'Danger Girl'-Comic enthält die US-Schnupperausgabe und die erste Folge der Serie. Zusätzlich findet Ihr in dem 6,90 Mark teuren Druckwerk Artworks und Designstudien.





Dank halbautomatischer Zielerfassung hat der Schütze auf dem Scheunendach keine Chance

ren Damen, mit denen Ihr in 14 Leveln durch sechs unterschiedliche Szenerien reist, können nicht nur aufreizend mit dem Po wackeln. Dank Ausstattung mit einer reichen Waffenpalette sind sie mindestens so gefährlich wie verführerisch. Doch während Anführerin Abbey Chase eher auf kleinere Kaliber wie eine Desert Eagle .50 vertraut, zückt die wilde Sydney Savage schon mal ihre Halbautomatik oder das Scharfschützengewehr. Eine durchgehende, direkte Konfrontation mit der Armee des Dr. Kharnov solltet Ihr aber tunlichst vermeiden: Zu viele schießwütige Männer sind der Sexbomben Tod. Statt dessen nutzt Ihr das Dunkel der Nacht und die Vorteile des Geländes, um Euch an die Feinde anzuschleichen und sie zu meucheln. Gerade



(Solid) Sydney drückt sich gerne an der Wand entlang, lugt um Ecken und nutzt ihre Sniper Gun, um aus sicherer Entfernung einen gezielten Kopfschuss abzugeben. Für derlei Aktionen ist Euer Analog-Pad üppig belegt: Seitliches Ausweichen, Abtauchen und Kriechen addieren sich zu den üblichen Steuermethoden, selbst ein beherzter Hechtsprung mit gleichzeitigem Feuer aus allen Rohren ist möglich. Neben dem Waffenarsenal nutzt Ihr aber auch beliebte Spionage-Gegenstände wie elektronische Dietriche, Nachtsichtgeräte oder Miniaturkameras, mit denen Ihr Eure Feinde unbemerkt überwacht.
Die streng lineare Geschichte, die unter Mithilfe des Autors Campbell entstand, verbietet den Entwicklern zwar die Implementierung eines Mehrspieler-Modus. Dafür werdet Ihr mit etlichen FMV-Zwischensequenzen bedacht, in denen die Comic-Heldinnen eine prachtvoll gerenderte dritte Dimension erhalten. Zwar wird auch im Spiel nicht sparsam mit Polygonen umgegangen, Mid-Res-Auflösung und Playstation-Standard-Optik lassen aber keine grafischen Höchstleistungen zu. Wegen dem spannungsgeladenen Spielprinzip und der interessanten Story solltet Ihr "Danger Girl" dennoch nicht aus den Augen verlieren. *sf*



Anspruchsvoller Auftrag: Dringt in das schwer bewachte Hauptquartier der 'Hammer'-Organisation ein!

Smart & Sexy

Leider finden nur zwei der "Danger Girl"-Heldinnen Einzug in das Playstation-Spiel. Sowohl die blutjunge Computer-Expertin Silicon Valerie, als auch die russische Ex-Agentin Natalia Kassle (die im weiteren Verlauf der Comic-Serie die Seite wechselt) müssen auf ein digitales Alter Ego verzichten. Dafür wird es einen mysteriösen dritten Charakter geben, über dessen Identität sich Entwickler n-Space bislang ausschweigt.

ABBEY CHASE: Bevor die aufreizende Blondine zum "Danger Girl"-Team dazustieß, war sie eine überzeugte Einzelgängerin. Als Archäologin besitzt sie umfassendes historisches Wissen, zudem ist sie ein Fremdsprachengenie. Sie hat ausgesprochene Führungsqualitäten und avancierte schon nach Kurzem zur Teamchefin. Neben den typischen Waffen einer Frau benutzt sie gerne kleine Handfeuerwaffen.

SYDNEY SAVAGE: Die rassige Australierin Sydney ist bekannt für ihre unorthodoxe und stürmische Art. Kann sie ihre Feinde nicht durch ihre weiblichen Reize fesseln, nimmt sie eben ihre legendäre Lederpeitsche zur Hand. Sie ist ein Ass, wenn es um die Beherrschung schweren Geräts geht, selbst einen Helikopter lenkt sie im Schlaf. Zudem nutzt sie gerne ihr Scharfschützengewehr und gilt als Naturtalent im Tarnen und Schleichen.

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	Playstation
USA-RELEASE	September

Danger Girl!

Trio mit sechs Brüsten: Im "Syphon Filter"-Stil retten Ihr mit drei hübschen Kämpferinnen die Welt vor der faschistischen Bedrohung.



Die Rückkehr des Häuptlings

Mehr als drei Jahre nach Erscheinen des Ur-"Turok" macht sich Acclaim an die Rückeroberung des Ego-Shooter-Throns.

Genau genommen steht uns mit "Turok 3 - Shadows of Oblivion" auf dem N64 bereits die vierte Episode der populären Dino-Schlachtplatte ins Haus. Nachdem Teil 1 und 2 vor allem für Solo-Krieger interessant waren, versuchten die "Legenden des verloren Landes" auf den, im PC-Bereich so erfolgreichen Multiplayer-Zug aufzuspringen. Trotz unverkennbarer Qualitäten (81% Spielspaß in MAN!AC 12/99) blieben die Verkaufszahlen weit hinter denen der Vorgänger zurück. Grund genug, die Fans wieder mit einem 'echten' "Turok" zu versorgen.

Die Story knüpft nahtlos an: Eines nachts dringt eine Gruppe fieser Aliens in das Haus der Fireseeds – seit Urzeiten Träger des Turok-Titels – ein und ermordet Joshua, Held aus Teil 2. Seine Geschwister Danielle und Joseph können den Schlächtern knapp entkommen. Hinter dem Anschlag steckt Oberschurke Oblivion, Führer der mysteriösen Außerirdischen aus "Turok 2". Nur wenn die Fireseeds ausgelöscht sind, steht ihm die Weltherrschaft offen.



Schicksal der Fireseeds: Wie ihre Vorfahren beherrschen Joseph und Danielle die Kunst des Kampfes.

Verbesserte Technik: Aus den Höhlenwelten hat sich der Nebel verzogen, im offenen Gelände sieht´s noch etwas diesig aus.

Choose your Destiny

Erstmals in der "Turok"-Geschichte habt Ihr die Wahl zwischen zwei Hauptcharakteren. Je nachdem, ob Ihr Euch für Joseph oder Danielle entscheidet, steht Euch ein anderer Lösungsweg bevor. Während Joshuas erwachsene Schwester auch hohe Hindernisse mit einem mächtigen Sprung bewältigt, muss sich der zierliche Joseph einen alternativen Weg suchen. Der fünfzehnjährige Knabe passt dank seiner geringen Körpergröße auch durch den kleinsten Spalt und kann so Pfade einschlagen, die wiederum Danielle verwehrt bleiben. Zusätzlich besitzen beide einen ganz persönlichen Ausrüstungsgegenstand: Danielle überwindet große Höhenunterschiede wie Link in "Zelda: Ocarina of Time" mit einer Art Enterhaken. Joseph hat dafür dank Nachtsichtgerät auch in den dunkelsten Höhlen vollen Durchblick. Da während des Spiels kein Rollenwechsel möglich ist, müsst Ihr das Abenteuer schon zwei Mal durchspielen, um alle Bereiche zu erforschen.

Panik in der Stadt

Insgesamt fünf abwechslungsreiche Welten warten darauf, vom Bösen gesäubert zu werden. Eure Reise beginnt in einer futuristischen Stadt, über die wegen eines Alien-Angriffs der Ausnahmezustand herrscht. Nach der Intro-Sequenz findet Ihr Euch in einem halbzerstörten Bürogebäude wieder. Der Blick aus dem Fenster zeigt das Ausmaß der Attacke, überall macht Ihr in der Dunkelheit Zeichen der Zerstörung aus. Hubschrauber umkreisen den Block auf der Suche nach Überlebenden, ein gewaltiger Polizei-Mech stampft die Straßen auf und ab. Gerade wollt Ihr Euch über eine Verbindungsbrücke in das



Viel Abwechslung fürs Geld: Die zahlreicher unterschiedlichen Innen- und Außenlevel lass keine Langeweile aufkommen.

Frust und Lust

Aller guten Dinge sind drei. Was hat passionierte Dino-Jäger beim Vorgänger besonders genervt und wie sieht's damit beim Nachfolger aus?

	TUROK 2	TUROK 3
A	SELTENE SPEICHERPUNKTE: Bis Ihr einen der raren Speicherpunkte erreicht habt, vergehen manchmal Stunden. Frust ist vorprogrammiert.	FREIE SPEICHERWAHL: Ein Luxus, den PC-Nutzer seit Jahren kennen, blieb Konsolen-Freaks bisher oft verwehrt: Sichert das Spiel, wo und wann Ihr wollt.
B	ENDLOS LANGE LEVEL: In den Naturschutzgebiet-großen Leveln hat sich schon so mancher Jäger verlaufen. Wehe dem, der einen Schlüssel übersieht – dann heißt´s viel Spaß beim Suchen!	VIEL ABWECHSLUNG: Die übersichtlichen Welten halten Euch durch vielseitige Rätsel und eine spannende Handlung bei der Stange.
C	NEBEL DES GRAUENS: Nicht mehr so dicht wie im ersten Teil, dennoch nervt die N64-typische Nebelsuppe vor allem bei Freiland-Spaziergängen.	FREIE SICHT: Zwar lässt sich die berüchtigte Nebelwand immer noch ab und zu blicken, allerdings in einem verträglichen Maß – zumal die Bildrate bei all der Pracht meist konstant bleibt.
D	SPRUNG IN DEN TOD: Zahlreiche unfaire Hüpfpassagen fordern neben gutem Timing vor allem stählerne Nerven.	BODENSTÄNDIG: Im Vergleich zu den Vorgängern müsst Ihr Euer Sprunggeschick selten unter Beweis stellen. Ein Glück für alle Choleriker.



Déja Vu: Die blutrünstigen Heerscharen des 'Oblivion' versetzten "Turok"-Fans bereits im zweiten Teil in Angst und Schrecken.

Unheimlich: Mit den funkelnden Augen wirken viele der Kreaturen weitaus bedrohlicher als ihre Kollegen aus Teil 2.

Dein Freund und Helfer? In der verwüsteten Stadt könnt Ihr von der Polizei keine Unterstützung erwarten.

benachbarte Gebäude retten, da durchschlägt vor Euren Füßen ein abstürzendes Flugzeug den Übergang und zerschellt auf dem Asphalt. Geschockt macht Ihr Euch auf die Suche nach einem anderen Ausgang. Doch schon stoßt Ihr in einem Nebenzimmer auf eine frisch verstümmelte Leiche – die Außerirdischen können noch nicht weit sein. Und tatsächlich, kaum fahrt Ihr mit dem Fahrstuhl in den Keller, stürzt sich kreischend eine ekelhafte Mischung aus Wolfshund und Skorpion auf Euch. Rasch zückt Ihr den Bogen: Zwei gut gezielte Pfeile bohren sich todbringend in den Schädel des Ungetüms. Nach kurzer Suche trefft Ihr in einem Heizungsraum auf einen alten Mann, der Euch auf die verwüsteten Straßen geleitet. Hier ist das Weiterkommen zum ersten Mal von der Charakterwahl abhängig: Während Danielle einen hinderlichen Maschendrahtzaun überspringt, muss Joseph die andere Route durch ein Kellerfenster wählen.

Ruhig, Hasso! Diese beißfreudige Hunde-Mutation ist bestimmt nicht zum Gassigehen aufgelegt.

Im Vergleich zu den Vorgängern fällt bereits nach kurzer Zeit auf, dass die Entwickler bei "Turok 3" Wert auf einen abwechslungsreichen Spielablauf und Interaktion mit der Umwelt gelegt haben. Gewaltmärsche und eintönige Schlüsselsuche gehören der Vergangenheit an.

Fette Waffen, dicke Monster

Abwechslung wird auch beim Level-Design groß geschrieben. Habt Ihr die Stadt hinter Euch gelassen, setzt Ihr Eure Jagd in einer verlassenen Militär-Basis mit Unterwasserwelt fort. Auch ein Abstecher ins wohlbekannte 'Lost Land' inklusive Dschungel-Safari und feurigen Lava-Höhlen steht auf dem Programm. Zu guter Letzt steht Ihr dem 'Oblivion' in seinem futuristischen Hauptquartier gegenüber. Die Waffenwahl lässt keine Wünsche offen, wurde aber im Vergleich zu den Vorgängern leicht modifiziert. Joseph und Danielle greifen auf den selben Grundstock von acht Todbringern zurück. Allerdings könnt Ihr die Ballermänner je nach Charakter individuell aufrüsten, was unterm Strich ein Arsenal von insgesamt 24 Wummen verspricht. Neben Bogen und Sturmgewehr stehen Euch futuristische Waffen zur Verfügung: Die 'Black Hole Gun' zieht Eure Feinde in ein schwarzes Loch, die 'Vampire Gun' saugt gnadenlos die Lebensenergie aus den Bösewichten. Im Kampf gegen die über vierzig Kreaturen habt Ihr schweres Geschütz bitter nötig: Außer diverser Dino-Mutationen in den Größen S bis XXL stellen sich Euch auch wieder menschliche Gegner in den Weg.

Gute Aussichten

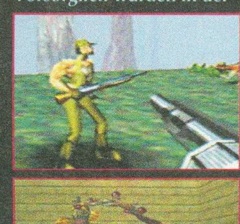
Wie sich bereits in der spielbaren Vorversion abzeichnet, steht uns mit "Turok 3" ein einwandfreier Ego-Shooter bevor: Grafik und Sound (inklusive 40 Minuten Sprachausgabe) hinterlassen einen ausgezeichneten Eindruck. Das inspirierte Leveldesign überzeugt dank RAM-Pak-Unterstützung mit feinen Texturen und Schatteneffekten. In den Außenwelten kommt es zwar noch zu Rucklern, innerhalb von Gebäuden genießt Ihr jedoch flüssige Grafik. Zudem sollten Multiplayer-Freunde an zahlreichen neuen Arenen Gefallen finden. Die Schonzeit ist vorbei – freut Euch auf die Dino-Jagdsaison! *cg*



Endgegner-Schrecken: Beim Design der abartigen Obermotze liefen die kranken Entwicklergehirne offensichtlich auf Hochtouren.

Im Gegensatz

zu vielen anderen Ego-Shootern hatte die "Turok"-Serie in der Vergangenheit nie Probleme mit der BPjS. Vorsorglich wurden in der





Zensiert: Die Söldner in Teil Eins und die blutige Arbeit der 'Cerebral Bore' im Nachfolger (unten).

deutschen Version des ersten Teils die menschlichen Gegner und ihre grausamen Sterbesequenzen durch moralisch unbedenkliche Cyborgs ersetzt. "Turok 2" besaß zwar keine Humanoiden mehr, dafür wurde eine fiese Waffe, die sich blutspritzend ins Gehirn des Gegners fraß gegen eine 'harmlose' Gefrierkanone getauscht. Anhänger originaler Versionen dürfen aufatmen: Obwohl es auch in der neuesten "Turok"-Episode nicht gerade zimperlich zugeht, plant Acclaim nicht, bei der deutschen Version zur Schere zu greifen.

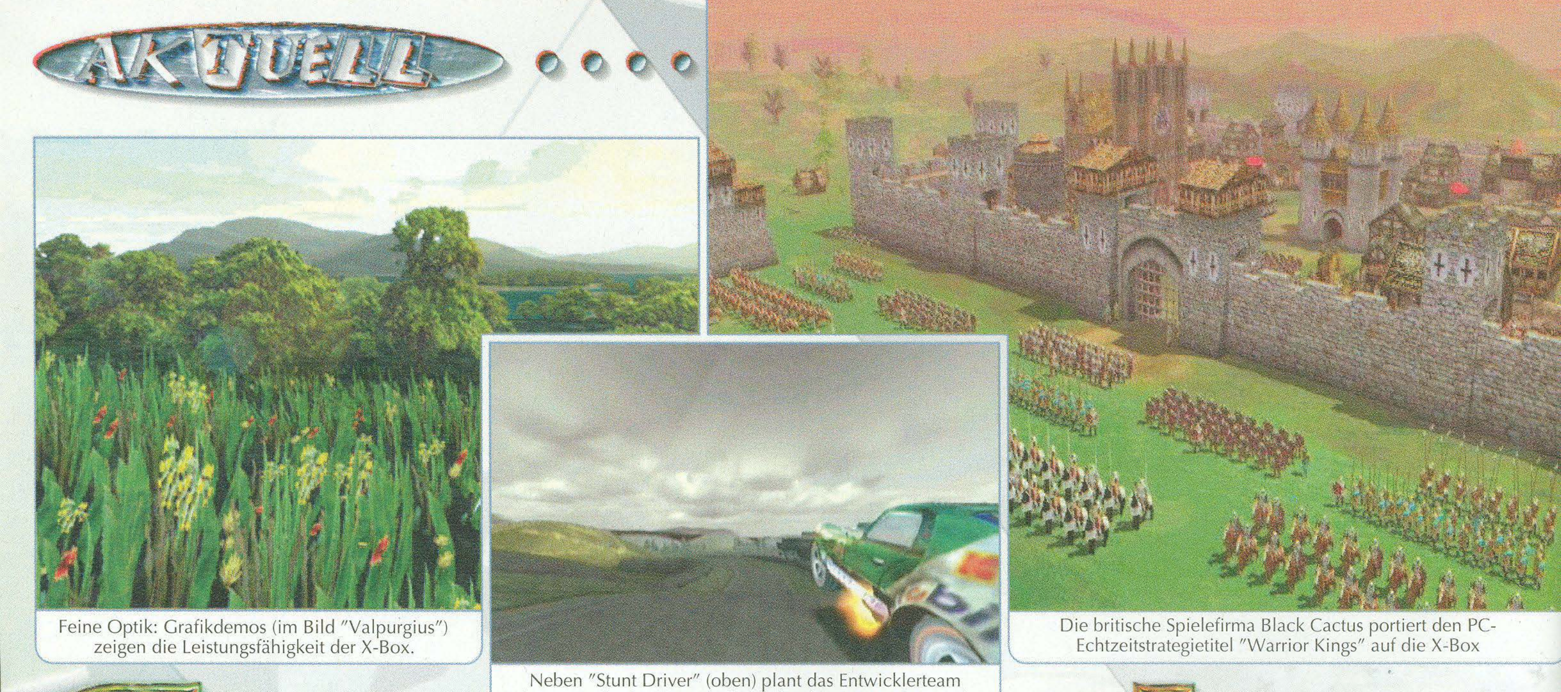


Rübe ab: Dank exakter Trefferzonenabfrage kommen im dritten Teil Splatter-Fans wieder auf ihre Kosten.

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Nintendo 64
D-RELEASE	September

Turok 3

Größer, härter, besser! Der dritte "Turok" dürfte dank zahlreicher Verbesserungen der beste Teil der populären Actionserie werden.



Feine Optik: Grafikdemos (im Bild "Valpurgius") zeigen die Leistungsfähigkeit der X-Box.

Neben "Stunt Driver" (oben) plant das Entwicklerteam Climax auch eine Boxsimulation für die Microsoft-Konsole

Die britische Spielefirma Black Cactus portiert den PC-Echtzeitstrategietitel "Warrior Kings" auf die X-Box

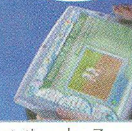
Generation

Lang scheint die Zeit, bis Microsofts Spiele-Schachtel Marktreife erreicht. Doch hinter den Kulissen der X-Box tut sich bereits so viel, dass MAN!AC ein paar lohnenswerte Blicke in die Zukunft machen konnte.

Während sich Sony mit der viel gescholtenen PS2 auf die Eroberung des westlichen Marktes vorbereitet und die Fragen nach Veröffentlichungstermin und Leistungsfähigkeit des Dolphin am ehesten von einem Astrologen beantwortet werden könnten, erstaunt Microsoft mit emsiger Geschäftigkeit und strategischen Winkelzügen. Das X-Box-Team auf dem hauseigenen Campus im amerikanischen Redmond ist bereits auf über mehrere hundert Köpfe angewachsen; und auch in Europa beginnt man, die Markteinführung Ende 2001 vorzubereiten.







Ist sie's oder ist sie's nicht? Bei einer Präsentation des Zukunfts-Lineups zeigte Microsoft eine **Spielekonsole**, streitet aber ab, dass es sich hierbei um die X-Box handelt.

Während die technische Ausstattung der Spielekonsole bis auf einige Details (z.B. die letztendliche Megahertz-Zahl des Prozessors) feststeht, gilt das Augenmerk der Microsoft-Strategen momentan den Aspekten, die die X-Box zu einem im Massenmarkt akzeptierten Produkt machen sollen: Dem Design und der Software.

Das X markiert den Schatz

Die erste Microsoft-Konsole, die der Öffentlichkeit auf der Game Developers Conference im Frühjahr 2000 vorgestellt wurde, rief kontroverse Reaktionen hervor. Doch Angst bzw. Vorfreude der Spieler sind verfrüht: Das silbrig schimmernde Gehäuse in X-Form mit dem leuchtend grünen Buchstaben in der Mitte ist nicht mehr als ein Prototyp, der mit dem endgültigen Design keine Ähnlichkeit haben wird. Wie die Konsole letztendlich aussieht, ist ein bislang

David gegen Goliath

Die DVD-Konsole 'Indrema Entertainment System' bietet ab 2001 Linux-Umsetzungen bekannter PC-Titel wie "Heavy Gear 2"...

KLAMMHEIMLICH entsteht ebenfalls in den USA ein Konkurrent zur X-Box aus dem Gates-Imperium. Die in New York ansässige Indrema Corporation entwickelt seit Anfang 1999 an dem Indrema Entertainment System (IES), einer DVD-Konsole, die eine spezielle Linux-Variante als Betriebssystem verwendet. Das IES soll Anfang 2001, also noch lange vor der X-Box, in einer ersten Version auf den Markt kommen. Das sogenannte "L600" wird neben einer 600-MHz-CPU, 64 MB Speicher und einer Festplatte vier USB-Anschlüsse für die Verwendung von PC-Peripherie bieten. Ein nVidia-Graphikchip soll via Einschub jederzeit gegen leistungsfähigere Prozessoren getauscht werden können. Für zirka 300 US-Dollar gibt´s neben jeder Menge Computertechnik auch einen DVD-Player, der gewöhnliche Filmscheiben abspielt.

Dank dem frei erhältlichen Betriebssystem Linux und der Open-Source-Philosophie (jedem Anwender bzw. Programmierer ist der Quell-Code der Software zugänglich) verspricht sich Indrema besonders Unterstützung durch kleine, unabhängige Teams und Neulinge im Spielemarkt – denn viel mehr als ein Standard-PC und ein paar frei erhältliche Programmiertools sind als Grundlage der Spiele-Entwicklung nicht nötig. Moderate Lizenzgebühren sollen die Hersteller zusätzlich locken, zudem wird es Gratisprogramme zum Download aus dem Internet geben. Hierzu besitzen verschieden teure Varianten des "L600" entweder ein 56k-Modem oder (wie die X-Box) eine Ethernet-Karte für den Anschluss an Breitband-Kabelnetze. Die Internetfähigkeit der Konsole wird neben Online-Spiel auch für WWW-Angebote (via beigelegtem Browser "Mozilla") und den Download von Videos und MP3s genutzt. Etwa 30 Spiele sollen zur Veröffentlichung des "L600" bereit stehen, sämtliche Titel sind wahrscheinlich Linux-Portierungen von PC-Programmen (darunter der Ego-Shooter "Unreal Tournament" und das 3D-Mechspektakel "Heavy Gear 2"). Für zukünftige (womöglich auch exklusive) Produkte befinden sich die Manager der Indrema Corporation in Gesprächen mit diversen Entwicklern und Publishern.



...oder "Unreal Tournament". Je nach Erfolg der Konsole könnte es nächstes Jahr aber auch exklusive Entwicklungen geben.



"Die X-Box ist kein Web-TV"

Boris Schneider-Johne, Portfolio Planer bei Microsoft Europe, gab uns Auskunft über Möglichkeiten und Chancen der X-Box.

Müssen wegen dem fehlendem Modem nicht zu viele X-Box-Nutzer auf die Online-Fähigkeit verzichten?
BORIS: Wir sehen die X-Box als Konsole für die Zukunft. Wenn sie ein eingebautes, analoges Modem hätte, wären die Spiele auch in drei bis fünf Jahren darauf angewiesen, wenn Breitband-Verbindungen über DSL oder Kabelmodem vielleicht schon Standard sind. Der Ethernet-Anschluss erlaubt es, all diese Technologien auszunutzen. Wenn Spiele ein Modem benötigen, ließe sich dieses sehr preiswert über den USB-Port nachrüsten.

Wird es eine Möglichkeit geben, mit der X-Box im Internet zu surfen?
BORIS: X-Box ist eine Spielekonsole und kein Web-TV. Die X-Box enthält keine Software, um das WWW zu benutzen. Sie kann aber mit dem Internet verbunden werden, da die notwendige Netzwerksoftware vorhanden ist.

Seid Ihr fähig, einen funktionierenden Kopierschutz einzubauen?
BORIS: Wir haben das Format der X-Box-Software noch nicht bekannt gegeben. Das Laufwerk ist allerdings voll DVD-ROM-kompatibel; und zur Zeit ist sich die Industrie einig, dass eine zweischichtige DVD-9 auch in den nächsten Jahren nicht kopiert oder gebrannt werden kann. Zwar wären Tricks denkbar, wie bei den jüngsten Dreamcast-Cracks, aber aus diesen haben sicher auch unsere Entwickler gelernt.

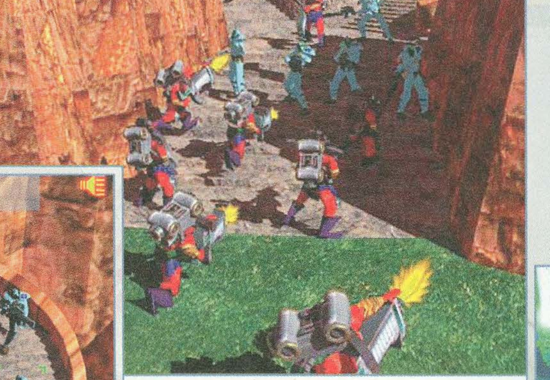
Wie kann die X-Box gegen Sony, Sega und Nintendo konkurrieren?
BORIS: X-Box ist bei seinem Erscheinen die leistungsstärkste Konsole im Markt. X-Box übernimmt die besten Eigenschaften der PC-Spieleentwicklung, um es den Teams sehr einfach zu machen, die besten Spiele der Welt zu produzieren. Zudem ist sie auf die Online-Zukunft vorbereitet.

Vicious Cycle Software arbeitet momentan an einen 3D-Actiontitel, der im Winter 2001 erscheinen soll.

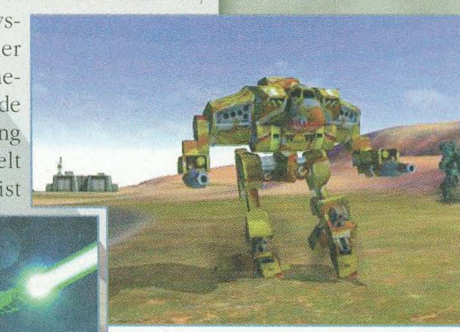
streng gehütetes Geheimnis – allerdings gelangten erst vor kurzem Abbildungen einer X-Box an die Öffentlichkeit, die aus einer Präsentation bei Microsoft stammten (siehe Bild links). Die Redmonder Presseabteilung streitet allerdings ab, dass die Bilder das finale Gehäuse darstellen. Auch der "Creative Producer" des X-Box-Teams, Horace Luke, hält mit genauen Aussagen hinterm Berg. Dafür erläutert Luke, der bereits in Microsofts Hardware-Abteilung und vorher beim Sportschuh-Hersteller Nike arbeitete, welche Aspekte beim Design wichtig sind: "Wenn Du die Konsole kaufst und zu Hause aufstellst, soll sie sämtliche Stärken der Plattform und all die herausragenden Qualitäten repräsentieren, auf die Du vor Deinen Kumpels stolz bist." Das Highend-Gerät soll also schon vom ersten Eindruck her den Angeber im Besitzer wecken. Aus diesem Grund hatte sich Luke zunächst die Verstärker von Auto-Hifianlagen als Vorbild für sein Protzdesign genommen. Auch mit weiteren mobilen Vergleichen spart der Kreative nicht: "Wenn man die X-Box mit einem Auto vergleichen würde, wäre sie ein BMW M3, die PS2 dagegen ein Range Rover Defender. Die ist mehr Arbeitsgerät als Rennmaschine."

Exklusives Spiel

Doch nicht nur ihr Aussehen soll die X-Box zum besonderen (und gleichzeitig erschwinglichen) Videospielsystem machen, auch bei der Software-Unterstützung strebt Microsoft nach Exklusivität. Dazu genügen allerdings nicht lose Zusagen von Publishern und Herstellern. Um Killer Applications zu entwickeln, die ausschließlich auf der X-Box laufen, strebt der Windows-Gigant nach der Übernahme geeigneter Studios. So wurde über eine Beteiligung an Sega gemunkelt (dieser Kontakt ist

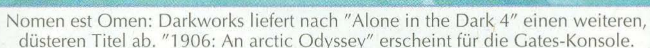


"Warzone Online" von Paradox Entertainment macht X-Box-Nutzer zu Echtzeitstrategen im Internet



"Mechwarrior 4" wird momentan für den PC entwickelt, eine X-Box-Portierung ist sicher.





Nomen est Omen: Darkworks liefert nach "Alone in the Dark 4" einen weiteren, düsteren Titel ab. "1906: An arctic Odyssey" erscheint für die Gates-Konsole.

mittlerweile abgebrochen) und über einen Kauf von Eidos spekuliert (hier hat gerade Infogrames die Nase vorn). Erfolgreicher war Microsoft bei Bungie Software: Der traditionelle MAC- und PC-Entwickler, bekannt durch die 3D-Echtzeitstrategietitel "Myth" und "Myth 2", gehört nun zum Gates-Konzern. Der Klacks von 20 bis 40 Millionen US-Dollar ist geschickt angelegt: Im PC-Bereich zählte das 3D-Actionspiel "Halo" zu den Hype-Produkten des Jahres, nun wird der Titel exklusiv für X-Box entwickelt – eine Umsetzung auf Computer ist nur noch hypothetisch. Auch dem Konkurrenten Sony wischte man mit dem geschickten Deal eins aus: Zwar wird Bungie den auf der E3 vielfach ausgezeichneten Anime-Shooter "Oni" noch für die PS2 fertig stellen. Danach stehen die in den USA beliebten Entwickler aber nicht mehr als Zugpferd für die Sony-Konsole zur Verfügung.

Mit weiteren Übernahmen durch Microsoft ist im momentan unruhigen Spielemarkt zu rechnen, doch auch ohne diese existiert für die neue Konsole bereits ein beschauliches Entwicklerpotenzial. So gehört Golf-Veteran Access ("Links") und Battletech-Besitzer FASA Interactive schon geraume Zeit zum Konzern. "Wing Commander"-Vater Chris Roberts und seine Firma Digital Anvil arbeitet (bislang ausschließlich auf PC) ebenfalls exklusiv für Gates, gleiches gilt für "Total Annihilation"-Entwickler Chris Taylor und die Ensemble Studios, von denen der Echtzeit-Bestseller "Age of Empires" stammt. Hinzu kommen unzählige Zusagen aus Industriekreisen: Ubi, Activision, Kalisto, Infogrames und Hasbro haben bereits Verträge unterzeichnet, japanische Hersteller wie Koei und Capcom erhielten bereits Entwickler-Tools. Einige illustre Spiele wie "Tony Hawks Pro Skater", "V.I.P.", "Test Drive" und ein Ego-Shooter, der auf Epics "Unreal" basiert,





Das 3D-Actionspiel "Halo" wurde von PC-Spielern sehnlichst erwartet. Nun gehört Entwickler Bungie zum Microsoft-Imperium.

Die nächste Generation im Überblick

	DREAMCAST	PLAYSTATION 2	DOLPHIN	X-BOX
CPU	200 MHz Hitachi SH4	300 MHz Emotion Engine	400 MHz IBM Gecko	733 MHz Intel Pentium III
GRAFIKCHIP	100 MHz NEC PowerVR Ser.2	150 MHz Sony GS	200 MHz ArtX Flipper	300 MHz nVidia
MAX. POLYGON-LEISTUNG	15 Millionen/sec	66 Millionen/sec	66 Millionen/sec	300 Millionen/sec
TEXTURKOMPRIMIERUNG	ja (1:6)	nein	keine Angabe	Ja (1:8)
FULL SCENE ANTI-ALIASING	ja	nein	keine Angabe	ja
SPEICHER	SYSTEM: 16 MB SDRAM GRAFIK: 8 MB SDRAM	SYSTEM: 32 MB RDRAM GRAFIK: 4 MB SOUND: 2 MB	keine Angabe	64 MB (unified)
SPEICHER-BANDBREITE	keine Angabe	3,2 GB/sec	3,2 GB/sec	6,4 GB/sec
SPEICHER FÜR SPIELEDATEN	128 KB VM, ZIP-Laufwerk geplant	8 MB Memory-Karte, Festplatte geplant	Keine Angabe	8 GB Festplatte, u.U. Memory-Karte
LAUFWERK	GD-ROM	4x DVD	DVD	4x DVD
DVD-FILM-WIEDERGABE	nein	ja	nein	ja
AUDIO-KANÄLE	64	48	keine Angabe	64
3D-AUDIO-UNTERSTÜTZUNG	ja	nein	keine Angabe	ja
JOYPAD-PORTS	4	2	4 (wahrscheinlich)	4
SCHNITTSTELLEN	seriell	IEEE1394 (Firewire), 2x USB	keine Angabe	4x USB (abgewandelt)
MODEM	33k, 56k in Deutschland geplant	nicht geplant (Drittherssteller-USB-Modem möglich)	keine Angabe	nicht geplant (Drittherssteller-USB-Modem möglich)
BREITBAND	geplant	Ethernet-Anschluss geplant	keine Angabe	Ethernet-Anschluss integriert
VERÖFFENTLICHUNG	Herbst 1999	27. Oktober	2001	Herbst 2001



Der erste Teil des Weltraum-Geballers" Armada" lief auf dem Windows CE des Dreamcast, Nummer 2 gibt's für X-Box.

Die X-Box wird ein

ERFOLG, WEIL...

...MICROSOFT EIN RIESIGES MARKETINGBUDGET ZUR VERFÜGUNG HAT. Bill Gates ist einer der reichsten Männer der Welt; trotz rechtlicher Probleme geht´s seinem Konzern hervorragend. Das Budget für die Markteinführung der X-Box wird bis zu vierhundert Millionen US-Dollar umfassen – mehr als jemals für ein anderes Microsoft-Produkt ausgegeben wurde.

...DER PREIS UNGESCHLAGEN GÜNSTIG SEIN WIRD. Die X-Box soll zwischen 200 und 300 US-Dollar (zwischen 400 und 600 Mark) kosten; ein Preis, den Sony auch ein Jahr nach der Veröffentlichung der PS2 schwerlich unterbieten kann. Dafür gibt´s jede Menge teurer Technik: DVD-Player und 8-GB-Festplatte inklusive.

...ETLICHE HERSTELLER EXKLUSIV FÜR MICROSOFT ENTWICKELN WERDEN. Das Übernahmekarussel dreht sich momentan kräftig und wird in den nächsten Monaten weiter in Schwung kommen. Bill Gates' Einkaufszettel ist noch lange nicht abgehakt, neben bereits erworbenen Firmen könnten weitere berühmte Namen zum X-Box-exklusiven Team dazustoßen. Dabei sind Übernahmen in Japan nicht auszuschließen, auch der konsolenkundige Publisher Midway könnte aufgekauft werden.

MISSERFOLG, WEIL...

...KONSOLENSPIELER KEINEN VERKAPPTEN PC HABEN WOLLEN. Die Nähe der X-Box zum Bürocomputer ist überdeutlich: Pentium-III-Prozessor, nVidia-Grafikchip und Festplatte sind Standards aus der Computerwelt, Konsolenanhänger wollen aber ein richtiges Videospielsystem mit exklusiven Titeln. Denn auch die Software könnte sich durch Portierungswut der Entwickler immer mehr an PC-Spiele angleichen.

...MICROSOFT KEIN JAPANISCHER HERSTELLER IST. Das letzte erfolgreiche System, das die USA hervorgebracht hat, war das Atari VCS – vor gut 20 Jahren. Nippon diktiert den Konsolenmarkt, japanische Designer entwickeln die kreativsten Videospielkonzepte, das asiatische Inselreich ist einer der wichtigsten Märkte. Inwieweit sich Entwickler und Käufer (besonders im Osten) auf die US-Konsole einlassen, bleibt fraglich.

...MICROSOFT KEINE AHNUNG VON SPIELEN HAT. Trotz jahrelangem Engagement im Spielesektor kann Microsoft nur wenige Erfolge vorweisen: "Age of Empires" und der "Flight Simulator" sind weltbekannte Ausnahmen einer sonst dürftigen Softwarepalette. Ob eingekaufte Entwickler-'Genies' nach Microsofts Pfeife tanzen oder jahrelang absurde Lebensprojekte verfolgen, ist ungewiss.

Copyright © 1999 Amazing Games. All rights reserved.

Amazing Games liefert Zukunftsrennen im "Wipeout"-Stil. Bislang exisitiert "Mass Driver" allerdings nur als PC-Demo.

Taking Real Time Strategy to a new dimension. RIFT

Thrushwave Technologys arbeiten momentan an "The Rift" für PC, die Grafikroutinen sollen anschließend auf die X-Box übertragen werden.

sind angekündigt. Auch Darkworks, die Entwickler von "Alone in the Dark 4", arbeiten an einem Action-Adventure für die Microsoft-Konsole. Bedeutsam für einen USA-Erfolg sind die Äußerungen John Carmacks, Mitgründer der Ego-Experten id-Soft. Er hält einen X-Box-Nachfolger des weltbekannten und bei uns indizierten Ego-Shooters "Doom" für sehr wahrscheinlich. Und natürlich nimmt sich auch Branchen-Labertasche David Perry nicht mit lauthals geäußerten Gefälligkeitskundgebungen Richtung X-Box zurück.

Laut Ed Fries, Chef von Microsoft Games, will man etwa 30 Titel bis Ende 2001 auf den Markt bringen, zwischen 100 und 150 sollen pro Jahr folgen. Dass die X-Box bei etlichen Herstellern wegen der technischen Möglichkeiten und der Marketing-Macht des Gates-Konzerns auf Begeisterung stößt, macht sie zu einem ernst zu nehmenden Konkurrenten im Next-Generation-Gewerbe. Die Japaner sollten sich in Acht nehmen und die Multiformat-Zocker schonmal für zusätzlichen Platz im Wohnzimmer sorgen. *sf*



Von links: Kunio Neo (Konami-Europa-Präsident), Hideo Kojima ("MGS"-Erfinder) und Scott Dolph (Dolmetscher). Rechts: Redakteure beim Probespiel.

Konami auf Playstation

Cannes – Sonne, Stars und Superlative. Wo alljährlich Filmsternchen um Preise buhlen, präsentierte der japanische Software-Riese sein kommendes PS2-Lineup für Europa – und einen Überraschungsgast.



Optisch hat "7 Blades" durchaus seine Qualitäten. Der Spielablauf beschränkt sich aber auf stupides Gemetzel.

Das Luxushotel Majestic war am 11. Juli der Schauplatz für ein in Cannes eher ungewöhnliches Ereignis: 50 Journalisten aus ganz Europa waren Konamis Einladung an die Côte d'Azur gefolgt, um die euphorisch angekündigten PS2-Titel unter die Lupe zu nehmen. Auf der Pressekonferenz wurde den Konkurrenten dann auch gleich eine unmissverständliche Kampfansage entgegen geschmettert: "Konami ist in Japan die Nummer 1 der unabhängigen Softwareanbieter. Dieses Ziel wollen wir auch in Europa erreichen", so die bestimmenden Worte von Kunio Neo, Präsident von Konami of Europe. Auch zum Thema Playstation 2 gab es von ihm eine klare Aussage: "Wir sind von der Leistungsfähigkeit der PS2 überzeugt; und wir sind sicher, dass sich unsere aufwändigen Investitionen in die neue Hardware auszahlen werden." Im Klartext heißt das: Konami setzt voll und ganz auf Sonys neuen Goldesel – andere Systeme wie zum Beispiel der Dreamcast bleiben außen vor. Von den 13 gezeigten Spielen erscheint nur ein Titel für



Interessanter Titel für alle Strategen: Das typisch japanische "Red" versetzt Euch in eine fiktive Schlacht nach dem 2. Weltkrieg.

eine andere Plattform (**Silent Scope** für DC, siehe Kasten), das andere Dutzend bleibt PS2-Besitzern vorbehalten. Und die werden gleich zur Hardware-Veröffentlichung am 27. Oktober mit fünf Konami-Produkten versorgt. Neben dem bereits angesprochenen Sniper-Shooter dürfen sich vor allem Sportfans die Hände reiben. Mit **International Superstar Soccer** und **ESPN International Track & Field** erwartet Euch Bildschirmathletik vom Feinsten: "ISS" kämpft zwar noch mit Slowdowns, pixeligen Zuschauerrängen und Bildflimmern, dafür überzeugt das virtuelle Gekicke mit souveräner Spielbarkeit. Die PS2-Version von "International Track & Field" konnte ebenfalls gezockt werden und beeindruckt mit großen Polygon-Sportlern und geschmeidigen Animationen – dank Motion-Capturing berühmter Athleten (u.a. 100-Meter-Weltrekordler Maurice Green). Weit weniger optisch ansprechend zeigte sich **ESPN XGames Snowboarding**: Außer einem weißen Hang mit sporadisch auftretenden Hügeln sowie einem trendig gekleideten Snow-

Terroristen im Fadenkreuz

Mit der roten Markierung bestimmt Ihr den groben Zielradius, erst dann zoomt Ihr näher ran.

Mit "Silent Scope" erfährt einer der gewalttätigsten Arcade-Automaten der letzten Zeit seine Umsetzung fürs heimische Wohnzimmer. Die Story ist schnell erzählt: Der amerikanische Präsident wird samt Familie von Terroristen entführt. Für seine Auslösung fordern die Kidnapper die Freilassung ihres brutalen Anführers. Da die Regierung dazu nicht bereit ist, schlüpft Ihr in die Rolle eines Scharfschützen, der die Entführer der Reihe nach ausschalten soll. Beim Spielhallen-Original benutzt Ihr zu diesem Zweck ein Gewehr mit Zielfernrohr, vor der Glotze müsst Ihr ohne dieses Gimmick auskommen. Am Bildschirm steuert Ihr das Fadenkreuz mit dem Pad durch vorgegebene 3D-Szenarien. Mit den Schultertasten zoomt Ihr näher an den markierten Bereich heran und knippst auf Knopfdruck ahnungslose Terroristen aus. Dabei bekämpft Ihr nicht nur weiche Ziele, als Endboss eines Levels erwartet Euch schon mal ein Duell gegen einen schwer bewaffneten Harrier – natürlich alles unter dem gnadenlosen Ticken eines Zeitlimits. In Cannes konnten wir leider nur die PS2-Version antesten, eine Dreamcast-Umsetzung wird aber definitiv erscheinen.



Achtet beim Endgegner auf die verwundbare Stelle – aufs Flugzeug ballern ist sinnlos.



Stehen die Terroristen am Gebäuderand, fallen sie spektakulär in die Tiefe (links). Wartet Ihr zu lange, nehmen sie Euch aufs Korn.



Sportlich: "ESPN NBA 2Night" (links) und "ESPN International Track & Field".

"Ephemeral Phantasia" bietet nicht nur hübsche Kulissen, sondern auch musikalische Einlagen (rechts).

Das Konami-PS2-Lineup für Europa

In der nachfolgenden Tabelle findet Ihr die 13 Konami-Eigenentwicklungen, die in Cannes vorgestellt wurden. Unsere Einschätzung beruht entweder auf Spieleindrücken oder auf Basis des gezeigten Videomaterials. Nicht in der Liste aufgeführt ist die Microsoft-Entwicklung "Age of Empires 2".

Titel	Genre	Einschätzung
	Zum PS2-Start erhältliche Titel	
ESPN International Track & Field	Sport-Mehrkampf	👍👍👍👍
ESPN XGames Snowboarding	Snowboard	👍👍👍
Gradius 3 & 4	Horizontal-Shooter	👍👍👍👍
International Superstar Soccer	Fußball	👍👍👍👍
Silent Scope	Shooter	👍👍👍
	Bis Ende 2001 erhältliche Titel	
7 Blades	Samurai-Action	👍👍
Ephemeral Phantasia	Rollenspiel	👍👍👍👍
ESPN National Hockey Night	Eishockey	👍👍👍
ESPN NBA 2Night	Basketball	👍👍👍
Metal Gear Solid 2	Action-Adventure	👍👍👍👍👍
Red	Strategie	👍👍👍
Shadow of Memories	3D-Adventure	👍👍👍👍
Zone of the Enders	Mech-Action	👍👍👍👍

-2-Kurs



Der Horizontal-Shooter-Klassiker schlechthin findet den Weg nach Deutschland: In dem Bundle "Gradius 3 & 4" erwarten Euch heiße Gefechte gegen widerwärtige Aliens.

boarder tat sich recht wenig auf der Piste. Dafür dröhnte kräftig wummernder E-Gitarren-Sound aus den Boxen und auch die direkte Steuerung gefiel. Der letzte Start-Titel **Gradius 3 & 4** wurde unverständlicherweise nur als Video gezeigt, obwohl der Weltraum-Shooter in Japan schon länger erhältlich ist.

Von den acht Spielen, die im Lauf des nächsten Jahres erscheinen werden, standen drei zum Antesten bereit. Am vielversprechendsten war das japanophile Mech-Strategie-Spektakel **Red**: Drei rivalisierende politische Kräfte spalten Japan nach dem Zweiten Weltkrieg und entfachen so ein dramatisches Wettrüsten. Ihr schlüpft in die Rolle eines Generals und befehligt in Echtzeit Eure Truppen auf dem fiktiven Schlachtfeld. Das Fantasy-Rollenspiel **Ephemeral Phantasia** sah nicht gerade spektakulär aus, dafür bietet es innovative Extras: Euer Held hat z.B. stets seine magische Gitarre einstecken, mit der er zahlreiche Puzzles durch Nachspielen von Musikstücken oder Komponieren eigener Lieder lösen muss. Zu diesem Zweck dürft Ihr den Gitarren-Controller aus "Guitar Freaks" benutzen und vor dem Bildschirm kräftig abrocken. Als größter Durchhänger im Konami-Lineup offenbarte sich das Samurai-Gemetzel **7 Blades**. Wie in der ebenfalls von Konami entwickelten Playstation-Schlitzerei "Ronin Blade" streckt Ihr Angreifer im Dutzend nieder – trotz zahlreicher Specials auf Dauer recht öde. Dazu hatte die Kamera arge Probleme, das hektische 3D-Treiben einzufangen; und bei Massenkeilereien geriet die Grafik mächtig ins Stocken. In einem sehr frühen Stadium befanden sich schließlich die beiden Sportspiele **ESPN NBA 2Night** sowie **ESPN National Hockey Night** und wurden dementsprechend nur als kurze Filmschnipsel vorgeführt.



"ISS" für die PS2 ist zu 70% fertig und bereits gut spielbar. Allerdings ruckelt die Optik noch heftig.

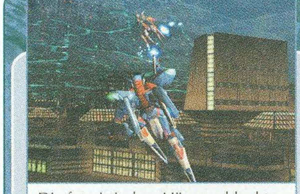
Leider waren die interessantesten Titel nur in einem Videotrailer zu bewundern: Das mystische 3D-Adventure **Shadow of Memories** (siehe Seite 22), die futuristische Mech-Action **Zone of the Enders** (siehe Kasten) und das Spionage-Abenteuer **Metal Gear Solid 2** (siehe Seite 20). Letzterer Titel ist für Konami von entscheidender Bedeutung – deshalb präsentierte der Schöpfer persönlich sein neuestes Werk. Hideo Kojimas Auftritt versöhnte schließlich auch die vom durchwachsenen Lineup ernüchterte Redakteurs-Schar und verstärkte den Wunsch, an "MGS 2" endlich selbst Hand anlegen zu können ins Unermessliche. *os*



Auf den ersten Blick eher mittelprächtig: "ESPN XGames Snowboarding" wird zum PS2-Start für Winterfeeling sorgen.

Am Ende der Welt

Der Rohstoffhunger der Menschheit fordert im 22. Jahrhundert seinen Tribut: Nachdem unser roter Nachbarplanet Mars bereits ausgebeutet wurde, ist der Jupiter im Visier der industriellen Machthaber. Als plötzlich das Militär versucht, die Kontrolle über die lebenswichtigen Ressourcen zu gewinnen, ist der Konflikt vorprogrammiert: Unter der Führung eines irren Diktators starten die Söldner schließlich den Angriff auf die Raumstation. In "Zone of the Enders", kurz "Z.O.E.", übernehmt Ihr die Rolle des Jungen Leo Stenbuck, der sich den Kampfroboter Jehuty schnappt und damit gegen die Militär-Mechs antritt. Vor den imposanten 3D-Kulissen futuristischer Städte oder im Weltall kämpft Ihr mit Laserschwertern und anderen Waffen um Euer Überleben. Dabei erinnern die mit Licht- und Explosionseffekten gespickten Roboter-Schlachten an den Playstation-Shooter "Omega Boost": Ihr dreht Euch im freien Raum um den Feind und schlagt im günstigen Moment zu. Das Team hinter "Z.O.E." ist mit Hideo Kojima als Produzent und Yoji Shinkawa (Chef-Designer von "MGS" und "MGS 2") als Mech-Schöpfer hochkarätig besetzt und lässt auf ein fulminantes Weltraumspektakel hoffen.



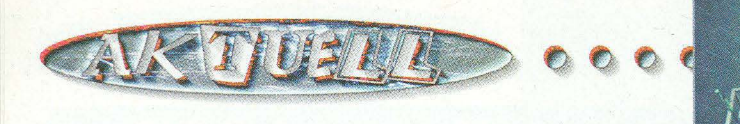
Die futuristischen Häuserschluchten sind nicht nur zierende Objekte. Ihr dürft sie auch gnadenlos zerstören.

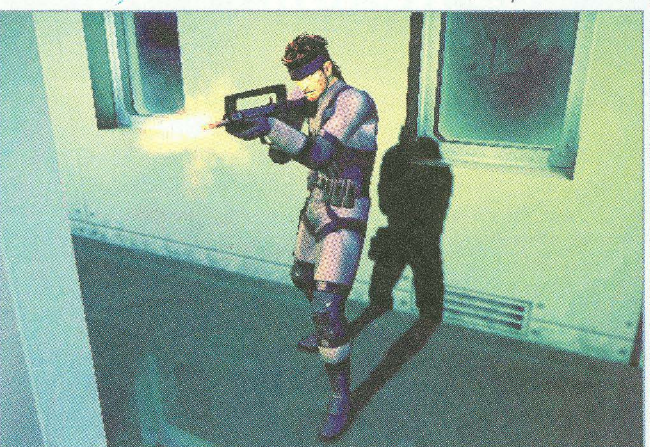


Nahkampf gegen einen feindlichen Mech: Mit Laserschwert und Prankenschlägen zerlegt Ihr den Roboter.



Feuerzauber auf der PS2: Die Explosions- und Lichteffekte sind atemberaubend.

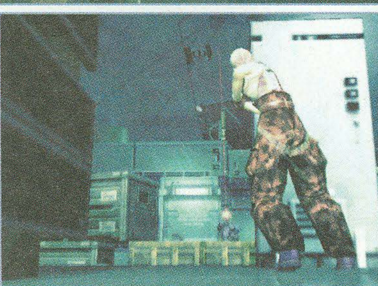




Das Gewehr erzeugt neben blitzendem Mündungsfeuer auch einen heftigen Rückstoß



Über den weiblichen Zwischenboss ist leider noch nichts bekannt. Fest steht jedenfalls, dass sie mit Messer und Pistole perfekt umgehen kann.





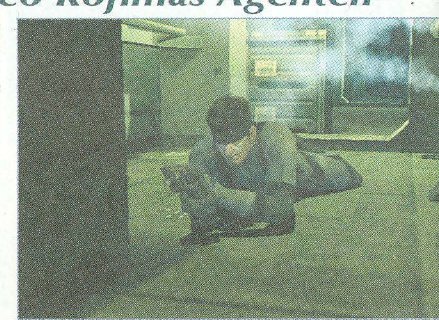
Ja wo isser denn? Ein Terroristen-Team auf der Suche nach Solid Snake.

Solid Snake

WORK in PROGRESS

Obwohl von "MGS 2" nur ein zehnminütiger Trailer mit Szenen aus dem Spiel existiert, stiehlt Hideo Kojimas Agententhriller allen die Schau – sogar auf Konamis Kick-Off-Event in Cannes.





Mit den analogen Buttons dürft Ihr selbst bestimmen, wie schnell Snake zu Boden geht.

Eigentlich wollten wir den 'MGS 2'-Trailer kostenlos verteilen, damit alle Fans, die die E3 nicht besuchen konnten, das Video trotzdem zu Gesicht bekommen. Allerdings war der Wunsch, die DVD zu kaufen, enorm groß, sodass wir das Ganze schließlich auch als Kauf-DVD veröffentlichten", so Hideo Kojima zum überwältigenden Erfolg des Trailers in Japan. Wenn es nach Solid Snakes Schöpfer geht, steht der Veröffentlichung dieses Materials auch in Europa nichts im Wege: "Wenn genügend Nachfrage für die DVD existiert, werden wir sie auch in anderen Ländern herausbringen." Selten zuvor war der Rummel um ein paar Ausschnitte aus einem Spiel so groß wie bei "Metal Gear Solid 2". Obwohl Hideo Kojima nur als Überraschungsgast für Konamis Präsentation des kommenden Europa-PS2-Lineups (ab Seite 18) gedacht war, drehte sich hinterher alles um ihn und sein neues Solid-Snake-Abenteuer – das restliche, durchwachsene Aufgebot geriet dabei zusehends in den Hintergrund. Allerdings können sich selbst überkritische Betrachter der "MGS 2"-Faszination nicht entziehen: Auch nach mehrmaligem Ansehen des Trailers entdeckt Ihr immer wieder neue Details, die Euch

"Ich bin sehr interessiert

Seit "Metal Gear Solid" auf der Playstation gehört Hideo Kojima zu den japanischen Superstars in der Videospiel-Branche. Bei der Präsentation des Konami-Europe-Lineups in Cannes stand uns der sympathische und äußerst humorvolle Spiele-Guru Rede und Antwort.

Viele Entwickler klagen über die komplizierte Programmierung der PS2. Stimmen Sie dem zu?

HIDEO KOJIMA: Es ist tatsächlich sehr anspruchsvoll, für die PS2 zu entwickeln. Auf der anderen Seite bietet die Hardware viele Freiräume, ungewöhnliche Ideen umzusetzen; und nach einiger Zeit macht es richtig Spaß, für die PS2 zu programmieren. Die aufwändigen Schatten und Lichteffekte in "Metal Gear Solid 2" zum Beispiel werden im Gegensatz zu anderen Konsolen nicht automatisch von der Hardware erzeugt; vielmehr mussten wir erst die entsprechende Software schreiben, die diese Arbeit übernimmt. Das bedeutet einerseits mehr Aufwand, andererseits können wir damit zeigen, dass wir mit der komplexen Maschine auch umgehen können.

Kritische Stimmen behaupten, dass "MGS 2" zu sehr an Hollywood-Filmen angelehnt ist und mit der wirklichen Welt wenig gemein hat.

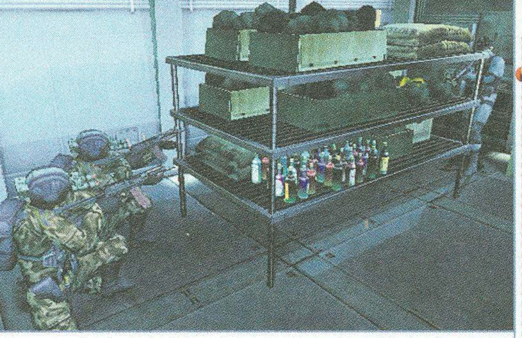
HIDEO KOJIMA: Es ist tatsächlich so, dass viele Szenen in "MGS 2" an bekannte amerikanische und japanische Filme angelehnt sind, die mich besonders beeindruckt haben. Die Sequenz, in der sich Solid Snake im Spind versteckt und durch die Schlitze seine Häscher beobachtet, ist der entsprechenden Stelle in dem Horror-Schocker "Halloween" nachempfunden.

Was können Sie uns über den weiblichen Charakter in "MGS 2" verraten?

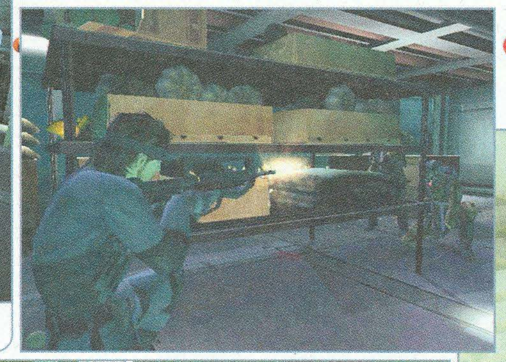
HIDEO KOJIMA: (*lachend*) Tut mir leid, aber das ist noch geheim!

Welche Beziehungen haben Sie momentan zu Microsoft? Können Sie sich "MGS 2" für die X-Box vorstellen?

HIDEO KOJIMA: Ich persönlich bin sehr interessiert an der X-Box, konzentriere mich aber momentan nur auf die PS2-Version von "MGS 2". Würde ich zuviele Gedanken an eine Umsetzung für die X-Box verschwenden, würde das die PS2-Entwicklung nur unnötig verzögern. Und das liegt weder in meinem Interesse noch in dem aller "MGS"-Fans.



Shootout in der Schiffskombüse: Während zwei Schurken von links feuern, hält Snake von der anderen Seite dagegen.





Auf der Flucht vor einem Spähertrupp: Lockt das feindliche Team hinter Euch her und feuert auf die brodelnden Dampfleitungen.



Die Zwischensequenzen in Spielegrafik wurden mit diversen Spezialeffekten (wie Blur) atemberaubend in Szene gesetzt

Superstar



Zwei Möglichkeiten, den Terroristen aus dem Weg zu gehen: Entweder Ihr versteckt Euch auf einer Treppe oder Ihr schwingt Euch über das Geländer (rechts).

ins Staunen versetzen. Den größten Eindruck hinterlässt zweifellos die geniale Optik: Kojima-san inszeniert z.B. einen Regenschauer, der Euch förmlich die Nässe spüren lässt. Dabei hängen Snakes klatschnasse Haare wirr in die Stirn und auf seinem Kampfanzug zerstäuben Wassertropfen in kleine Fontänen. Perfekt wird der Wolkenbruch aber erst durch den realistischen Einfluss des Windes: Je nachdem, aus welcher Himmelsrichtung gerade eine Böe über das Deck pfeift, ändert sich auch die Richtung der 'Regenfäden' auf dem Bildschirm. Dazu Hideo Kojima: "Durch die Art, wie wir 'MGS 2' optisch präsentieren, soll sich der Spieler nass und klamm fühlen, wenn er an Bord des Schiffes herumschleicht. Das ist mir sehr wichtig." Und auch gelungen, denn schon beim Zuschauen stellen sich fröstelnd die Nackenhaare auf. Wer bei all der grafischen Pracht an getürkte Sequenzen aus der Workstation denkt, erntet von Kojima-san nur Kopfschütteln: "Ich versichere, dass alle Szenen im Trailer aus dem Spiel stammen. Es handelt sich nicht um vorberechnete Videos." Für Fans der VR-Missionen aus dem Vorgänger gibt es eine schlechte Nachricht, denn virtuelle Trainingseinheiten sind nicht geplant. Dafür verspricht der sympathische Japaner einige andere Überraschungen rund um den Superstar Solid Snake. Fest steht jedenfalls, dass "MGS 2" für Konami das wichtigste Produkt 2001 ist – vielleicht auch für Sony und die PS2. *os*



Snake kann nicht nur mit Waffen töten: Wie im Vorgänger bringt Ihr mit dem Würgegriff lautlos Feinde um.

Metal Gear Solid 2

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Playstation 2
D-RELEASE	2001

Das PS2-Highlight des kommenden Jahres: Die neuen Bilder und der DVD-Trailer hieven die Vorfreude in ungeahnte Höhen.



Huhu! Der feindliche Soldat ist zu sehr mit seiner Patrouille beschäftigt – ein leichtes Spiel für Solid Snake und seine Betäubungspfeile.

an der X-Box."

Wieviel Zeit verbringen Sie mit "MGS 2" verglichen mit "Zone of the Enders"?

HIDEO KOJIMA: Für "Z.O.E." bin ich nur der Producer mit einem großen Team an der Seite. Ich versuche lediglich, dessen Arbeit in eine bestimmte Richtung zu lenken und das beste heraus zu holen. Für "MGS 2" bin ich Director, Storywriter und Level-Designer – ich habe die volle Kontrolle über das Projekt.

"MGS 2" sieht beeindruckend realistisch aus. Wie erzeugen Sie eine derartige Wirkung?

HIDEO KOJIMA: Wir benutzen sehr viele physikalische Größen, um diesen Eindruck zu erzeugen. Zerschossenes Glas springt zuerst über der gesamten Fläche, bevor es in winzigen Teilen zu Boden fällt. Solid Snakes Haar bewegt sich entsprechend seiner Aktionen, Regen und Planen werden von Windstärke und -richtung beeinflusst – all diese Kleinigkeiten machen die virtuelle Welt von "MGS 2" noch realistischer und lassen den Spieler intensiver in das Geschehen eintauchen.

Bei "MGS" auf der Playstation mussten Sie aufgrund fehlender Rechenpower auf viele Ideen verzichten. Wie sieht es jetzt mit der PS2 aus?

HIDEO KOJIMA: Als ich von der PS2 hörte, dachte ich, alle meine Ideen seien realisierbar. Ich stellte mir vor, 20.000 Soldaten auf einmal aktivieren zu können. Als die PS2-Hardware dann fertig war, musste ich mich von diesem Traum schnell verabschieden – darüber war ich sehr traurig.

Tarnung war bereits im ersten "MGS"-Teil sehr wichtig. Wie haben sie diesen Aspekt weiterentwickelt?

HIDEO KOJIMA: Der Spieler kommt in "MGS 2" öfters in die Situation, sich zu verstecken. Er wird manchmal sogar dazu gezwungen sein, sich 'unsichtbar' zu verhalten. Seine Gegner erspähen jede Spur: Bluttropfen, zerbrochenes Glas, Leichen, Schatten – sie reagieren auf kleinste Signale.

Können Sie uns etwas über die künstliche Intelligenz in "MGS 2" erzählen?

HIDEO KOJIMA: In "MGS" auf der Playstation entdeckte der Feind den Helden und nahm die Verfolgung auf – das war alles nicht sehr realistisch. In "MGS 2" nahm ich mir zuerst jeden einzelnen Soldaten vor und verbesserte seine individuelle Intelligenz. Das macht Kämpfe Mann gegen Mann härter und spannender, da die Gegner je nach Umgebung unterschiedlich auf die Situation reagieren. Je nachdem, welche Waffe Solid Snake in der Hand hält, ändern die Soldaten ihr Angriffsmuster. Nach diesem Schritt teilte ich einige von ihnen in Vierer-Truppen mit eigener Teamintelligenz ein. So stürmen beispielsweise mit Schilden geschützte Soldaten direkt auf den Spieler zu, während ungeschützte Waffenträger aus dem Hintergrund feuern.

Man lebt nur

Mörderjagd mal anders – in Konamis neuestem Mystery-Thriller reist Ihr in die Vergangenheit, um den eigenen Tod aufzuklären.

Das Ende ist erst der Anfang: Nach Eurem gewaltsamen Ableben nimmt die mysteriöse Geschichte ihren Lauf.

Bei den meisten Spielen flackert Euch nach dem Ableben des Helden der 'Game Over'-Bildschirm entgegen. Nicht so bei „Shadow of Memories"– bisher unter den Namen "Shadow of Destiny" und "Day of the Walpurgis" bekannt. Hier schlüpft Ihr in die Rolle des jungen Eike Kusch, dessen erster Auftritt direkt mit seiner Ermordung endet. Doch an der Schwelle des Todes wird ihm von einer mysteriösen Stimme ein einzigartiges Angebot unterbreitet: Eike darf zurück in die Vergangenheit, um die rätselhaften Umstände seines gewaltsamen Todes aufzudecken und somit sein Schicksal neu zu schreiben. Schauplatz des Abenteuers ist – wie der Name des Helden bereits vermuten lässt – ein beschauliches Städtchen in Deutschland. Die Suche nach dem Mörder beginnt an Eurem Todestag im Jahre 2000, ein paar Stunden vor dem brutalen Anschlag. Doch die verbleibende Zeit reicht nicht aus, Licht ins Dunkel des Verbrechens zu bringen. Erneut werdet Ihr von Eurem grausamen Schicksal eingeholt. Doch immerhin ahnt Ihr nun, dass Eure Ermordung wohl kein unglücklicher Zufall, sondern Teil einer Jahrhunderte dauernden, geheimnisvollen Verschwörung ist, in die schon Eure Vorfahren verstrickt waren. So bleibt Euch nichts weiter übrig, als noch tiefer in die Vergangenheit zu reisen. Von der Gegenwart aus führt Euch die spannende Suche in die Achtziger, den Anfang des 20. und gar weit zurück ins 16. Jahrhundert.

Als Produzent von „Shadow of Memories" fungiert niemand Geringerer als Grusel-Genius Gozo Kitao. Sein Talent für eine spannende Inszenierung stellte der Japaner zuletzt mit dem atmosphärisch überragenden Survival-Horror-Spiel „Silent Hill" unter Beweis. Bei seinem neuen Projekt sieht Kitao vor allem die Zeitsprünge und die daraus resultierenden unterschiedlichen Handlungsverläufe als Herausforderung. Zwar können wir uns erneut auf eine packende und komplexe Geschichte freuen, Splatterfans dürften mangels Actioneinlagen dieses mal jedoch weniger auf ihre Kosten kommen.

Willkommen zuhause: Beim Design der Stadt nahmen sich die Entwickler deutlich erkennbar deutsche Architektur zum Vorbild.


Aberglaube um 1500: Beim Anblick Eures Feuerzeug erschrecken die Dorfbewohner.

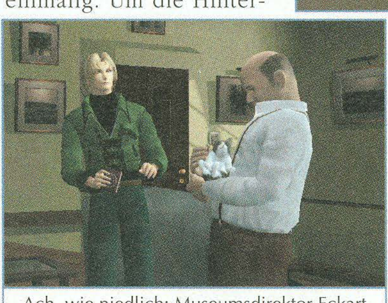
Stimmungsvoll: Jede Epoche zeichnet sich durch einen eigenen Farbstil aus.

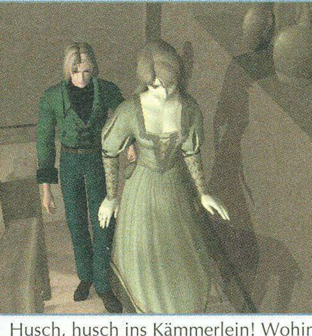

PS2 Problem: Auch bei "Shadow of Memories" macht sich das fehlende Anti-Aliasing bemerkbar.

Zurück in die Zukunft

Eure Ausflüge in die einzelnen Epochen bleiben nicht einmalig. Um die Hintergründe Eures Todes vollständig zu klären, müsst Ihr immer wieder zwischen den einzelnen Zeiten wechseln. Die kriminalistische Hauptarbeit besteht dabei aus Gesprächen mit den zahlreichen Einwohnern. Ähnlich wie im Klassiker „Zelda: The Ocarina of Time" hat Euer Verhalten in einer bestimmten Situation direkte Auswirkungen auf die Zukunft. Zückt Ihr beispielsweise im Jahr 1500 ein hochmodernes Feuerzeug, könnt Ihr Euch der Schockwirkung auf die abergläubischen Menschen sicher sein. Doch Vorsicht: Während sich vielleicht einige Dorfbewohner aus Schreck

Ob Regen oder Schnee: Die unterschiedlichen Wetterbedingungen wurden optisch aufwändig in Szene gesetzt.


Ach, wie niedlich: Museumsdirektor Eckart Brum ist ein Tierfreund.


Husch, husch ins Kämmerlein! Wohin Euch diese unbekannte Schöne des 16. Jahrhunderts wohl führen mag?

zweimal

Bitte nicht aufwecken: Diesem kleinen Mädchen und seiner Schwester werdet Ihr um 1900 begegnen.

vor Eurem verhexten Taschenfeuer in ihre Häuser verkriechen, zieht Ihr gleichzeitig ungewollt die Aufmerksamkeit der Feinde auf Euch. Nur durch behutsames und überlegtes Vorgehen setzt Ihr das mysteriöse Puzzle Stück für Stück zusammen. Auf Kämpfe und andere Action-Elemente müsst Ihr allerdings verzichten, „Shadow of Memories" ist als reinrassiges Adventure konzipiert.

MARGARETE WAGNER: Eike begegnet der Tochter eines Alchemisten im 16. Jahrhundert. Dank ihrer jugendlichen Art sagt sie frei heraus, was sie denkt und ist stets mit irgendetwas beschäftigt.

WAHRSAGER: Eine undurchsichtige Person aus Eikes Gegenwart, die ihm sein Schicksal prophezeit.

HOMUNCULUS: Ein mysteriöser Mann, der sich selbst Homunculus nennt. Eigentlich weiss Eike nichts über diese geheimnisvolle Gestalt, außer dass sie ihm immer wieder das Leben rettet.

EIKE KUSCH: Eike ist die Hauptfigur des Spiels und gute 20 Jahre alt. Aufrichtigkeit und Offenheit zählen zu seinen größten Charakterstärken, auch wenn tief in ihm ein Geheimnis schlummert. Nach seiner Ermordung erhält er die Chance, sein tragisches Schicksal zu verhindern.

DANA: Die junge Dana arbeitet in dem Café, wo Eike nach seinem Tod das erste Mal erwacht. Da sie keine Familie mehr hat, hält sie sich mit Gelegenheitsjobs mehr schlecht als recht über Wasser. Sie wirkt zwar ein bisschen ängstlich, in ihrem Inneren steckt aber eine starke Frau.

ECKHART BRUM: Eckhart arbeitet als Direktor in seinem eigenen Museum, das bis obenhin mit Bildern und Fotos von Künstlern der Stadt vollgestopft ist. Obwohl er Eike bereits eine ganze Weile kennt, verhält er sich ihm gegenüber in letzter Zeit sehr merkwürdig.

Als kleinen Vorgeschmack stellen wir Euch ein paar der Charaktere vor, denen Ihr auf Euren Reisen durch die Epochen begegnen werdet.

Technischer Aufwand

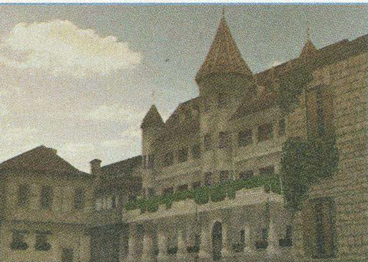
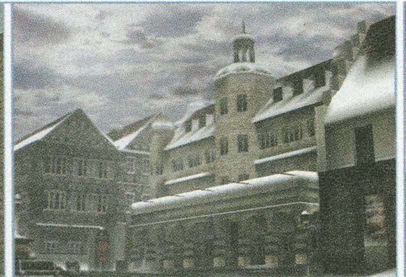
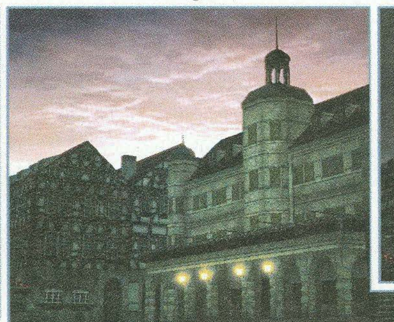
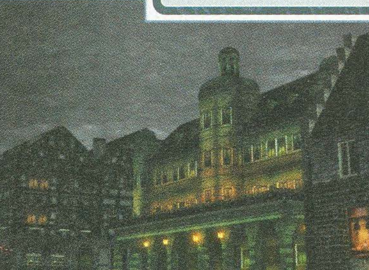
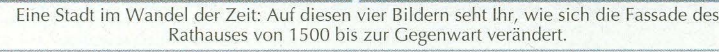
Nicht nur wegen des ungewöhnlichen Spielverlaufs verspricht „Shadow of Memories" ein äußerst interessanter Titel zu werden. Auch die Grafik macht Appetit auf Mehr. Wie Ihr den Bildschirmfotos auf diesen Seiten entnehmen könnt, wurde das Design der Stadt mit einer beeindruckenden Liebe zum Detail erstellt. Abwechslungsreiche und fein texturierte Gebäude erfreuen das Auge und werden je nach Tageszeit und Wetterbedingungen in anderem Licht dargestellt. Dabei entwarfen die Designer für die einzelnen Epochen jeweils ein eigenes Grafik-Set mit unterschiedlichen Texturen, die die Architektur der jeweiligen Zeit widerspiegeln. Die Detailverliebtheit der Programmierer macht auch vor den Spielfiguren nicht Halt: Von ihrer Kleidung bis zum Frisurenstil passen die Einwohner der Stadt historisch korrekt in ihre Ära. Wenn „Shadow of Memories" auch spieltechnisch hält, was die Optik verspricht, steht uns ein spektakuläres und innovatives Abenteuer ins Haus. *cg*


Zwar erscheint das Spiel noch dieses Jahr in Japan, wegen hohem Textaufkommen solltet Ihr aber auf die PAL-Version warten.

Schau mir in die Augen: Die unterschiedliche Mimik verrät einiges über die Gemütszustände der einzelnen Charaktere.

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
D-RELEASE	Frühjahr 2001

Shadow of Memories!
Optisch beeindruckendes Adventure mit innovativem Zeitreise-Ansatz: Düst in die Vergangenheit und klärt Euren eigenen Tod auf.






Eine Stadt im Wandel der Zeit: Auf diesen vier Bildern seht Ihr, wie sich die Fassade des Rathauses von 1500 bis zur Gegenwart verändert.



Eurem Lieblingsathleten dürft Ihr drei 'Hobbys' zuweisen (links), die seine sportlichen Leistungen positiv beeinflussen.

Die Fantasie-Sportler aus dem Saturn-Vorgänger "Athlete Kings" wichen zehn realistischen Athleten.

Sega lässt die Muskeln

Rechtzeitig zur Sommer-Olympiade in Sydney wartet Sega mit der passenden Betätigung für den Dreamcast-Zocker auf. In “Virtua Athlete 2K” stählt auch der hartnäckigste Sportverweigerer spielend seine Muskeln.



Vor jeder Disziplin zeigt Euch ein Athlet wie man's richtig macht: Achtet auf die Buttons am oberen Rand.

Als 1996 die Arcade-Umsetzung “Athlete Kings” (siehe Kasten) für den Saturn erschien, katapultierte sich das Zehnkampf-Spektakel sofort auf den Referenz-Thron. Vier Jahre später – Segas 32-Bit-Maschine ist längst Vergangenheit – versucht nun dasselbe Team mit “Virtua Athlete 2K”, dieses Kunststück auf dem Dreamcast zu wiederholen. In unserer Preview-Version waren bereits alle sieben Disziplinen spielbar: 100 Meter Sprint, Weitsprung, Kugelstoßen, 110 Meter Hürden, Hochsprung, Speerwurf und 1.500-Meter-Lauf stehen zur körperlichen Ertüchtigung parat. Im Gegensatz zur anspruchsvollen Steuerung des Konami-Konkurrenten “International Track & Field” kommt Segas Mehrkampf mit drei Knöpfen und dem Steuerkreuz aus. Einfachster Wettbewerb ist dabei das Kugelstoßen: Der Athlet steht im Abstoßkreis in Startposition, während am unteren Bildrand ein grüner Balken pulsiert. Eure Aufgabe ist es, im richtigen Moment (wenn die Leiste komplett gefüllt ist), und für eine bestimmte Zeit (bis der Winkelmesser 45° anzeigt) den B-Knopf zu drücken. Stimmt Euer Timing, feuert der muskelstrotzende Sportler die Eisenkugel mit einem Urschrei in das Zielfeld. Habt Ihr Euch verschätzt, erntet Ihr Buhrufe vom Publikum und der Athlet zieht mit hängenden Schultern von dannen. Vor jedem Wettbewerb dürft Ihr eine ausführliche Erklärung bewundern: Ein Polygon-Sportler führt Euch in Zeitlupe die Disziplin vor, während die zu drückenden Tasten synchron auf dem Bildschirm eingeblendet werden. Diese Option solltet Ihr zumindest beim komplexeren Hochsprung in Anspruch nehmen. Hier müsst Ihr nämlich nicht nur rasend schnell auf die Buttons hämmern und den korrekten Absprungpunkt treffen, sondern auch im richtigen Moment das Steuerkreuz nach unten drücken – erst dann schwingt der Athlet seine Beine hoch und vollführt einen eleganten Fosburry-Flop. Die weiteren Disziplinen bieten im wesentlichen einen ähnlichen Spielablauf: Möglichst schnell im Wechsel A- und X-Knopf malträtieren und den optimalen Winkel mit der B-Taste justieren – das Fehlen von anspruchsvolleren ‘Turnübungen’ wie Stabhochsprung macht sich negativ bemerkbar. Für Abwechslung sorgen dagegen editierbare Charaktere, denen Ihr Wunschoutfit sowie -nationalität verpasst. Die flüssig zoomende Polygon-Optik sieht hübsch aus und die virtuellen Kameras fangen das Geschehen dynamisch ein. Aller-



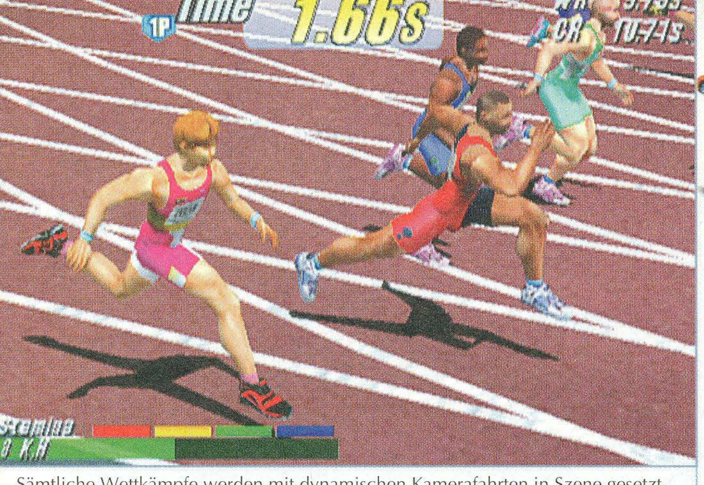
Das kommt davon, wenn Ihr jeden Millimeter schinden wollt: Ungültige Versuche (z.B. durch Übertreten) werden Euch in Zeitlupe nochmal gezeigt.

Verrückt: Ein Asiate mit deutschem Vor- und spanischem Nachnamen.



Den dritten Speerwurf verfolgt Ihr aus einer atemberaubenden Perspektive (links). Achtet auf das riesige Stadion im Hintergrund.

Ohne akkurates Timing wird der Hürdenlauf zur Lachnummer (links). Daneben seht Ihr einen 'echten' Profi am Werk.



Sämtliche Wettkämpfe werden mit dynamischen Kamerafahrten in Szene gesetzt. Allerdings erlebt Ihr nur selten solch' beeindruckende Nahaufnahmen.

spielen

Weitsprung in drei Phasen: Schneller Anlauf, optimaler Absprung und Landung mit gestreckten Beinen.

dings erreicht die 3D-Grafik nicht das Niveau der Dreamcast-Basketball oder -Eishockeytitel. Laut Sega-Deutschland werden am PAL-"Virtua Athlete 2K" noch einige Verbesserungen vorgenommen – der Test in einer der nächsten MAN!ACs schafft Klarheit. *os*

Virtua Athlete 2K

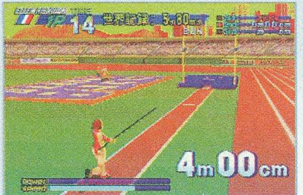
HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Dreamcast
D-RELEASE: September

Buttonhämmern bis zum Umfallen: Siebenkampf mit simpler Steuerung und dynamischer Optik. Leider mit extrem wenigen Disziplinen.

Segas 32-Bit-Referenzen

An Spannung kaum zu überbieten: Beim "Winter Heat"-Slalom zählen Ausdauer und gute Reflexe.

Im Bereich Konsolen-Mehrkampf hat Segas mäßig erfolgreiche Saturn-Hardware immer noch die Nase vorn: Mit "Athlete Kings" (76% Spielspaß) und dem eisigen Pendant "Winter Heat" (82% Spielspaß) begeisterte der japanische Arcade-Experte Sportfreunde in aller Welt. Die für damalige Verhältnisse sensationelle Optik faszinierte mit großen Polygon-Athleten, flüssig zoomenden Kamerafahrten und realistischen Animationen. Obwohl die meisten Disziplinen (Sommer wie Winter) ähnlich simpel strukturiert waren wie bei "Virtua Athlete 2K", sorgten sie vor allem im Multiplayer-Modus für lang anhaltenden Spaß und schmerzende Daumen. Leider müssen die witzigen Fantasie-Charaktere der 32-Bit-Perlen (wie der deutsche Hüne Karl Vein und der amerikanische Schönling Rick Blade) im Dreamcast-Mehrkampf Abbildern von realen Athleten weichen. Aber vielleicht feiern die kauzigen Sportler ja ein Comeback in "Winter Athlete 2K"...





Der inoffizielle Vorgänger des DC-Mehrkampfes "Athlete Kings" bot nicht nur drei Disziplinen mehr (links Stabhochsprung), sondern auch kuriose Charaktere.

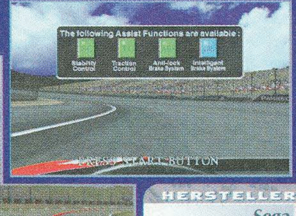
Ferrari-Festival



Vorsicht! Lasst Euch bei 200 km/h im Windschatten der Konkurrenz nicht von der brillanten Fahrzeug-Optik ablenken.

Der Zweispieler-Modus scrollt butterweich. Allerdings seid Ihr ohne zusätzliche CPU-Fahrer auf der Strecke.

Vor knapp einem Jahr sorgte Sega mit dem "F355 Challenge"-Automaten für Aufruhr in der Spielhalle: Drei gekoppelte Monitore simulierten das menschliche Gesichtsfeld und der Spielablauf war gnadenlos auf Realität getrimmt (siehe MAN!AC 8/99). Einige Monate später folgte die 'Sparversion' "F355 Challenge Twin", die zwar mit einem Bildschirm auskommen musste, dafür aber einen VM-Slot zum Speichern der Spieldaten aufwies. Der Verdacht auf eine DC-Umsetzung bestätigte sich auf der diesjährigen E3: Überraschenderweise fanden wir die von Sega entwickelte Rennsimulation nicht am gleichnamigen Stand, sondern bei Acclaim – eine weltweite Ferrari-Lizenz macht's möglich. Nach dem positiven Messe-Eindruck durften wir nun endlich länger Probe fahren: In der frühen Preview-Version waren zwar noch nicht alle Optionen (u.a. Internet und spezielle Dreamcast-Modi) verfügbar, im 'Arcade'-Rennen konnten wir uns trotzdem ein Bild von der hervorragenden Qualität des Renners machen. Wie beim Automaten steht Euch mit dem F355 nur ein Wagenmodell sowie sechs originale Rundkurse wie Motegi, Monza und Suzuka zur Verfügung. Je nach Schwierigkeitsgrad dürft Ihr im Wettbewerb mit sieben Konkurrenten auf diverse Hilfestellungen (z.B. Stabilitäts- und Traktionskontrolle) der CPU zurückgreifen. Diese Unterstützung werdet Ihr zu Beginn auch bitter nötig haben, da sich bei "F355 Challenge" alles um Realismus dreht. So verzeihen die 380-PS-Boliden weder harsche Lenkmanöver noch zu hohe Kurvengeschwindigkeiten. Die Optik ist sowohl im Einspieler- wie im Zweispieler-Modus eine Wucht: Detailliert texturierte Polygon-Landschaften und authentische Wagenmodelle ziehen flüssig an Euren Augen vorbei – Nebel oder Pop-Ups sucht Ihr vergeblich. Dazu röhrt die kraftvolle Ferrari-Maschine aggressiv aus den Boxen und heizt Euch so zusätzlich an.



Im Trainings-Modus zeigt Euch eine rote Spur die Ideallinie. Rechts oben seht Ihr das Menü mit den Hilfestellungen.

F355 Challenge

HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Dreamcast
D-RELEASE: Oktober

Perfekte Umsetzung des Arcade-Automaten: Brillante Optik und äußerst realistisches Fahrverhalten erfreuen nicht nur Ferraristi.

Die Qual der Wahl



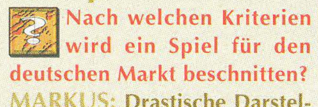
PAL oder NTSC – was ist die beste Version? Damit Ihr im stetig wachsenden Software-Dschungel nicht den Durchblick verliert, präsentieren wir Euch die derzeit lohnenswertesten Playstation-Anschaffungen und decken Umsetzungs-Schlampereien gnadenlos auf.

"Bei Blut geht die Alarmglocke!"

Activisions Markus Wilding sprach mit uns über die deutsche Sonderrolle bei Spielinhalten



Markus Wilding, Pressedirektor bei Activision Deutschland



Nach welchen Kriterien wird ein Spiel für den deutschen Markt beschnitten?

MARKUS: Drastische Darstellungsformen von Gewalt können in Deutschland zur Indizierung führen, was den kommerziellen Tod jedes Spiels verursacht. Um dies zu vermeiden, müssen manche Spiele leider geschnitten werden.

Wer gibt diese Kriterien außer dem Gesetzgeber (Pornografie, Nazi-Symbolik etc.) noch vor?

MARKUS: Die Kriterien sind nicht direkt vorgegeben. Unglücklicherweise werden zum Teil auch Spiele mit identischer Gewaltdarstellung unterschiedlich beurteilt. Somit kann man sich als Hersteller in Deutschland leider nie sicher sein, ob man den Anforderungen der BPjS entspricht. Es gibt allerdings ein paar grundsätzliche Dinge, die man beachten sollte: Wenn menschliche bzw. menschenähnliche Gegner in einem Actionspiel auftauchen, wird es bereits kritisch – fließt sogar Blut, sollten die Alarmglocken schon laut läuten.

Inwieweit wird "Tenchu 2" für den deutschen Markt bearbeitet?

MARKUS: Auch "Tenchu 2" wird komplett eingedeutscht und wartet sowohl mit deutschen Texten und deutscher Sprachausgabe auf. Da der Vorgänger wegen seiner Gewaltdarstellung indiziert wurde, obwohl er von der USK eine Altersfreigabe "ab 16" erhalten hatte, müssen wir beim Nachfolger vorsichtiger sein. Deshalb wird in der deutschen Version kein Blut fließen – am Spielprinzip ändert sich jedoch nichts. Desweiteren werden wir selbstverständlich auch bei diesem Titel die ungeschnittene englische Version für den Fachhandel anbieten.



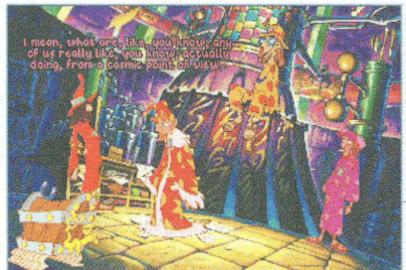
Typisch deutsch: Bei "Lone Soldier" und "Alien Trilogy" wurden menschliche Gegner vorsorglich wegzensiert.



Seit Erscheinen von Sonys Erfolgskiste in Deutschland 1995 ist die Software-Bibliothek auf über 600 Titel angewachsen. Egal welches Genre Ihr bevorzugt, auf der Playstation werden Toptitel für jeden Geschmack angeboten. Und obwohl mit der PS2 im Herbst die hauseigene Ablösung vor der Tür steht, ist ein Ende der Spieleflut für den grauen Vorgänger nicht abzusehen – zumal Ihr dank Abwärtskompatibilität Eure Lieblingstitel weiterzocken könnt.

Spielen in Deutschland

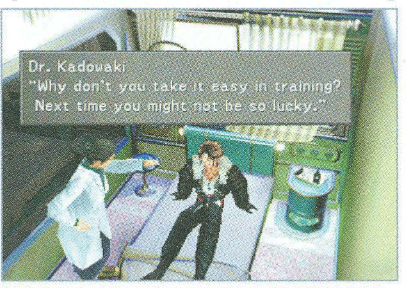
Neben England stellt unsere Nation den lukrativsten Absatzmarkt Europas dar. Allein 1999 wurden über eine Milliarde Mark Umsatz erwirtschaftet, 1998 sogar das eineinhalbfache. Obschon diese Zahlen den Herstellern die Bedeutung des heimischen Marktes vor Augen führen sollten, wurde wir lange stiefmütterlich behandelt: Japanische und amerikanische Titel trudelten oftmals mit monatelanger Verspätung oder überhaupt nicht in deutschen Läden ein. Auch eine professionelle Anpassung von der NTSC- zur PAL-Fernsehnorm wurde häufig versäumt. Die Folge: Fette Balken und Geschwindigkeitsverlust minderten den Spielspaß. Offensichtlich haben nun viele Firmen die Zeichen der Zeit erkannt: Die meisten interessanten Titel erscheinen bei uns, kurze Konvertierungszeiten und eine umfassende Lokalisation machen PAL-Fassungen auch für Import-Fetischisten interessant.



Lokalisations-Probleme

Bis die deutsche Version eines Import-Titels in heimischen Läden steht, ist es meist ein weiter Weg. Im Idealfall sichtet die deutsche Filiale frühzeitig eine aussagekräftige Beta-Version (das sogenannte 'Localisation Kit'), um den zu erwartenden Aufwand und die Kosten einzuschätzen. Danach wird mit dem Übersetzen des Handbuchs, der Verpackungstexte sowie der Dialoge begonnen, in der Regel auf Grundlage der englischsprachigen Version. Anschließend beginnt die Produktion der Synchronisation: Übersetzen der Voice-Scripts, Casten der Sprecher sowie Schneiden und Nachbearbeiten des Materials nehmen je nach Umfang einiges an Zeit und Geld in Anspruch. Die Sprachproduktion eines einfachen Titels (zwei bis drei Sprecher, wenige hundert Wörter) ist bereits für 2.000 bis 3.000 Mark realisierbar. Aufwändige Synchronisationen mit mehr als zehn Sprechern und einer Wortanzahl jenseits der 25.000 können schnell mit mehreren 10.000 Mark zu Buche schlagen. Problematisch wird eine Lokalisation immer dann, wenn mit der Übersetzung schon begonnen werden muss, während die Programmierer noch am Spiel tüfteln. Unfertiges oder nur teilweise verfügbares Ausgangsmaterial erschwert dann die Arbeit.

Aber auch der gegenteilige Fall ist kompliziert: Erhält die Lokalisationsabteilung



Trotz solider Übersetzung: Englische Versionen (z.B. von "Discworld 2", "Final Fantasy 8") bieten oft mehr Wortwitz und Dramatik.

Die Top 20: PAL-Versionen unter der Lupe

TITEL	HERSTELLER	GENRE	LOKALISATION	TECHNIK	INHALT	TIPP	KOMMENTAR
Castlevania-Symphony of the Night	Konami	Action-Adventure	komplett englisch	PAL-Balken, spürbarer Geschwindigkeitsverlust	keine Unterschiede	US	Lieblose PAL-Umsetzung des brillanten Originals. Greift zur US-Version!
Colony Wars: Red Sun	Psygnosis	Weltraum-Action	komplett deutsch	kleine PAL-Balken	keine Unterschiede	D	Vorbildlich: Nicht nur die gute Synchronisation lässt Space-Piloten im PAL-Raumschiff Platz nehmen.
Crash Bandicoot 3	Sony	Jump`n`Run	komplett deutsch	kleine PAL-Balken	keine Unterschiede	D	Crashs dritter Jump´n´Run-Auftritt überzeugt auf ganzer Linie. Auch als Platinum-Version erhältlich.
Driver	GT	Action-Rennspiel	komplett deutsch	kleine PAL-Balken	keine Unterschiede	D	Der Mega-Seller des letzten Jahres. Verkehrsrowdies, die´s noch nicht besitzen, greifen zur Platinum-Edition.
Final Fantasy 8	Square	Rollenspiel	komplett deutsch	kleine PAL-Balken	keine Unterschiede	D	Trotz gelungener Übersetzung greifen Englischkundige zur europäischen PAL-Version des Rollenspiels.
Front Mission 3	Square	Runden-Strategie	engl. Text, Multi-Sprachausgabe	kleine PAL-Balken	keine Unterschiede	D	Vorsicht, nur Strategie-Fans mit guten Englisch-Kenntnissen kommen in den Genuss der komplexen Story.
Gran Turismo 2	Sony	Rennspiel	komplett deutsch	PAL-Version läuft schneller	keine Unterschiede	D	Die PAL-Version des Rennspiel-Königs läuft sogar flotter als das NTSC-Original.
Metal Gear Solid + Special Missions	Konami	Action-Adventure	komplett deutsch	keine Unterschiede	Bei den "Special-Missions" fehlt der Ego-Modus	D	Die durchwachsene deutsche Synchro schmälert den Dialog-lastigen Spionage-Hammer. Auch als Platinum-Version erhältlich.
Resident Evil Director's Cut	Capcom	Action-Adventure	deutscher Text, englische Sprachausgabe	kleine PAL-Balken	Im Gegensatz zum Ur-"Resident Evil" ungeschnitten	D	Der Pate des Survival-Horrors. Splatterfans greifen zum unzensierten Director's Cut, preisbewusste zur Platinum-Version des ursprünglichen "Resident Evil".
Ridge Racer Type 4	Namco	Rennspiel	dt. Text, engl. Sprachausgabe	kleine PAL- Balken	keine Unterschiede	D	Klasse Arcade-Renner. Auch in der Platinum-Version im Bundle mit dem technisch aufpolierten Ur-"Ridge Racer".
Spyro the Dragon 2	Sony	Jump`n`Run	komplett deutsch	kleine PAL-Balken	keine Unterschiede	D	Technisch wie spielerisch tolles Knuddel-Jump´n´Run in ordentlicher PAL-Fassung.
Street Fighter alpha 3	Capcom	2D-Prügel-spiel	englischer Text	große PAL-Balken, deutlich langsamer	keine Unterschiede	US/JP	Bester Ableger von Capcoms Endlos-Gekloppe. Leider schmälert die PAL-Bremse den Spielspaß spürbar.
Syphon Filter 2	Sony	Action	komplett deutsch	kleine Balken	keine Unterschiede	D	Brutales Agenten-Gemetzel in tadelloser, unzensierter PAL-Verpackung.
Tekken 3	Namco	3D-Prügel-spiel	komplett englisch	große PAL-Balken, spürbarer Geschwindigkeitsverlust	keine Unterschiede	US/JP	Profis greifen zum NTSC-Gekloppe in Original-geschwindigkeit. Dank Platinum-Fassung aber auch als PAL-Version interessant.
Tomb Raider	Eidos	Action-Adventure	komplett deutsch	kleine PAL-Balken, Geschwindigkeitsverlust	keine Unterschiede	D	Erster Auftritt von Super-Babe Lara Croft. Nicht nur als Platinum-Wiederveröffentlichung ein Muss.
Tony Hawk´s Skateboarding	Activision	Skateboard-boardspiel	komplett englisch	kleine PAL-Balken	keine Unterschiede	D	Tolle Rollbrett-Simulation in guter PAL-Anpassung. Hobby-Skater greifen zur Platinum-Version.
UEFA Striker	Infogrames	Fußball-spiel	komplett deutsch	kleine PAL-Balken	keine Unterschiede	D	Einsteiger-freundliches Vierspieler-Gekicke in technisch guter Europa-Version.
Vagrant Story	Square	Rollenspiel	komplett deutsch	große PAL-Balken	keine Unterschiede	D	Düsteres Rollenspiel mit komplexer Spielmechanik. Leider mit fetten PAL-Balken und mäßiger Übersetzung.
Warzone 2100	Eidos	Echtzeit-Strategie	komplett deutsch	kleine PAL-Balken	keine Unterschiede	D	Futuristische Echtzeit-Strategie. Für Playstation-Kommandanten erste PAL-Wahl.
Wipeout 3 Special Edition	Psygnosis	Futurist. Rennspiel	dt. Text, engl. Sprachausgabe	kleine PAL-Balken	keine Unterschiede	D	Dritter Teil des Gleiterrennens ohne PAL-Problem. Die Vorgänger gibt's als günstige Platin-Versionen.

erst nach Erscheinen der Original-Version das Localisation Kit, ist der Zeitdruck erheblich. Gewöhnlich dauert die Lokalisierung zwischen zwei und sechs Monaten, die Übersetzung textlastiger Rollenspiel-Epen kann sich noch länger hinziehen. Zuletzt wird die Beta-Version gründlich auf Fehler überprüft. Erfolgt die Freigabe, geht das sogenannte 'Gold Master' in Produktion und wir können uns auf einen (hoffentlich) sauber angepassten Titel freuen.

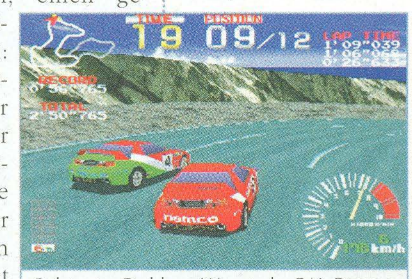


Gefahr erkannt, Gefahr gebannt: Um einer Indizierung vorzubeugen, floss bei der deutschen Version (rechts) von "Nightmare Creatures" im Gegensatz zum Original schwarzes Blut.

Natürlich erhebt unsere Auflistung keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Vielmehr stellen wir Euch zeitlose Highlights verschiedener Genres vor und zeigen, inwieweit sich die deutsche Fassung von den Original-Versionen unterscheidet .

Günstiges Vergnügen

Viele ältere Spiele sind mittlerweile als günstige Neuauflage erschienen. Die Platinum-Serie umfasst mehr als 60 Titel, die allesamt zu einem Preis um die 50 Mark angeboten werden. Tophits wie "Final Fantasy 7", "Gran Turismo" oder die ersten drei "Tomb Raider"-Episoden lassen jedes Zockerherz höher schlagen, aber auch viele aktuelle Titel werden inzwischen zu einem günstigen Neupreis angeboten. Während sich Mega-Seller und Platinum-Editionen bei allen großen Kaufhausketten in reicher Auswahl tummeln, findet Ihr weniger populäre Spielspaß-Perlen vergangener Tage beim Fachhändler oder in den Kleinanzeigen einschlägiger Magazine – z.B. der MAN!AC. Vor allem das Internet hat sich inzwischen zu einem gigantischen Marktplatz entwickelt. Bei virtuellen Auktionshäusern wie 'ebay.de' oder 'ricardo.de' habt Ihr dank immensem Zulauf gute Chancen, einen gewünschten Titel zu ersteigern. Weiterer Vorteil: Wird´s Euch zu teuer, bietet Ihr einfach nicht mehr mit und versucht Euer Glück bei einem günstigeren Angebot. Welche Playstation-Perlen Ihr Euch in welcher Version besorgen solltet, könnt Ihr anhand der oberen Tabelle herausfinden. *cg*



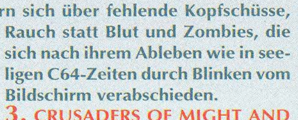
Bekanntes Problem: Wegen der PAL-Bremse kommt Ihr an die Bestzeiten des NTSC-"Ridge Racer" nicht heran.

Armes Deutschland

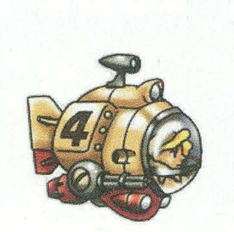
Die folgenden drei Spiele stehen stellvertretend für alle Umsetzungs-Gurken als Mahnmal für deutsche Versionen, wie wir sie nicht mehr sehen wollen.

1. ACE COMBAT 3 (NAMCO): Um PAL-Zockern nicht zuviel Spiel fürs Geld zuzumuten, wurden die schicken Render-Filme der japanischen Fassung inklusive Story einfach per Schleudersitz hinauskatapultiert.

2. RESIDENT EVIL 3 (CAPCOM): Um einer Indizierung vorzubeugen, wurde das Spiel für den deutschen Markt bearbeitet. Ergebnis: Splatter-Fans ärgern sich über fehlende Kopfschüsse, Rauch statt Blut und Zombies, die sich nach ihrem Ableben wie in seeligen C64-Zeiten durch Blinken vom Bildschirm verabschieden.



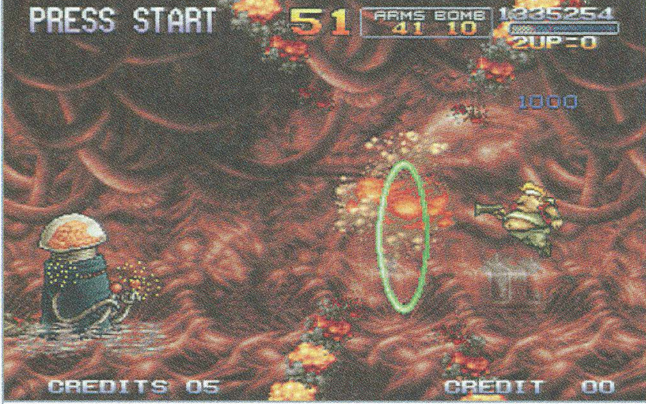
3. CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC (3DO): Nur zwei Sprecher synchronisieren sämtliche Charaktere: Wäre das Fantasy-Gemetzel nicht so bierernst, könnte man glatt darüber lachen.





ARCADE

Zehn Jahre Spielhalle im Wohnzimmer



Habt Ihr genug Schweine oder Gemüse gefuttert, bekommt Euer Held einen dicken Ranzen und kräftigere Schüsse. (Alle Bilder "Metal Slug 3")



Auch unter Wasser habt Ihr vor General Mordens Schergen keine Ruhe: Mit U-Booten und Minen rücken sie Euch auf den Leib.

Wer sich mit korrodierenden Platinen und monströsen Automatengehäusen in der Zockerbude nicht anfreunden kann, der hat seit 1990 die Möglichkeit, auf SNKs 'Advanced-Entertainment-System' Neo-Geo auszuweichen. Wir lassen dessen Geschichte noch einmal Revue passieren und nehmen den zuletzt erschienen Action-Hit "Metal Slug 3" unter die Lupe.

Neo-Geo-History

Vor zehn Jahren war die mit zwei Prozessoren (16- und 8-Bit) ausgestattete 2D-Konsole der Porsche im Videospiel-Sektor – heute fasziniert die schwarze Konsole Prügel- und Action-Fans ebenso wie fanatische Videospiel-Sammler (siehe Kasten). Im Inneren des Neo-Geo-Systems schlummert exakt die gleiche Platine wie in SNKs MVS-Spielhallen-Geräten (Multi-Video-System), was zusammen mit den riesigen ROM-Steckmodulen eine pixelgenaue Portierung der Arcade-Automaten erlaubt. Allerdings kostete dieses exklusive Vergnügen einen dicken Batzen Geld: Die Konsole inklusive Joyboard, Memory-Card und einem Spiel ging bei ausgesuchten Neo-Geo-Händlern für über 1.500 Mark über den Ladentisch – einzelne Module waren für ca. 400 Mark zu haben. Aus diesem Grund entschloss sich SNK auf einen billigeren Datenträger auszuweichen und präsentierte Mitte der 90er-Jahre die CD-basierte Version ihres Home-Arcade-Systems. Das erst als Front- und später als billigerer Toplader konzipierte Neo-Geo-CD hatte dieselben Innereien wie die Modul-Version, die Spiele kosteten aber nur einen Bruchteil. Lange Ladezeiten, leichte Veränderungen gegenüber dem Arcade-Original und das Nichterscheinen von einigen Titeln hinterließen aber einen bitteren Beigeschmack. SNK versuchte in Japan mit dem Neo-Geo CDZ zumindest das Problem mit den nervigen Ladezeiten zu beheben: Ein größerer Daten-Cache und ein verbessertes Laser-System brachten zwar den Spielspaß auf Trab, nicht aber die Verkäufe. Mit dem Beginn der 32-Bit-Ära mutierte das sowieso schon wenig verbreitete Neo-Geo endgültig zum Nischen-Objekt für Freaks und Sammler. Nichtsdestotrotz sind in den letzten Jahren noch mehrere Dutzend Titel für das Home-Arcade-System erschienen. Allerdings verdichten sich die Gerüchte, dass das vor kurzem als Modul veröffentlichte Action-Spektakel "Metal Slug 3" das glorreiche Ende der Neo-Geo-Heimära markiert: SNK schockierte die Fans mit der Ankündigung, sich gänzlich auf den japanischen Markt und das firmeneigene Handheld zu konzentrieren.



Grafikfeuerwerk trotz gezeichneter 2D-Optik: Ständig explodieren Projektile und feindliche Gerätschaften ohne grobe Ruckler.



2D-Gemetzel: Bei "Metal Slug 3" wird mit spritzendem roten Lebenssaft nicht gegeizt.

Finale Grande

Der irre General Morden kann's nicht lassen: Nach einem Staatsstreich giert der schnauzbärtige Kommandeur erneut nach der Weltherrschaft. Doch vier kampfgestählte Soldaten stellen sich dem Diktator und seinen Schergen...

In der mittlerweile vierten "Metal Slug"-Inkarnation ("Metal Slug", "Metal Slug 2", "Metal Slug X" und jetzt "Metal Slug 3")



Nachdem Ihr Euch durchs All gekämpft habt (oben), erwartet Euch der letzte Showdown mit dem gigantischen Alien-Gehirn.





Zum Glück sind in den Holzbaracken (links) nützliche Extras wie Hubschrauber oder Militärflieger versteckt

Geldanlage: Das links abgebildete Neo-Geo-System inklusive der fünf ROM-Module ("Metal Slug 3", "Last Blade 2", "Garou – Mark of the Wolves", "Pulstar" und "Shock Troopers 2nd Squad") kostet etwa 5.000 Mark. Allerdings dürfte der Wert in Zukunft eher steigen denn fallen, da mit "Metal Slug 3" das wohl letzte Spiel für SNKs Home-Arcade-System erschienen ist.

Neben dem Neo-Geo-Modul-System erschienen auch drei CD-basierte Konsolen mit gleichem Arcade-Innenleben. Von links: Neo-Geo-CD als Frontlader, Neo-Geo-CD als Toplader und das Neo-Geo-CDZ.

dreht sich wieder alles um das Eine: Ballern bis zum Umfallen. Fünf riesige 2D-Level gilt es von allerlei feindlichen Truppen und außerirdischem Gesockse zu säubern. So feuert Ihr Euch u.a. durch dichte Dschungel-Gebiete und zombieverseuchte Friedhöfe, bis Ihr im Alien-Raumschiff schließlich der Wurzel allen Übels gegenübersteht. Die brillant gezeichneten Hintergründe, das flüssige, fast slowdownfreie Scrolling und die liebevollen Animationen versetzen jeden Action-Fan in Entzückung. Auch die originellen Waffen (angefangen von der einfachen Pistole bis hin zu Raketenwerfern), die zahlreichen Special-Moves wie z.B. eine Zombieblut-Attacke und die abgedrehten Zusatz-Gefährte sorgen für leuchtende Augen. Splatter-Fans haben an Import-Konsolen ebenfalls ihre helle Freude: "Metal Slug 3" geizt nicht mit Blutfontänen und überzeichneten Sterbeanimationen. Für die nötige Langzeitmotivation sorgen neben der hervorragenden Comic-Optik die zahlreichen Abzweigungen innerhalb der Level. Je nachdem, für welchen Weg Ihr Euch entscheidet, bekommt Ihr nicht nur andere Landschaften zu Gesicht, sondern bisweilen auch härtere Feinde. Zum Glück haben die Entwickler die Spielbarkeit nicht vergessen: Zwar wird's im letzten Level an der ein oder anderen Stelle schon mal unfair, die vorherigen Abschnitte sind aber mit guten Reflexen zu schaffen.

Das erste Treffen mit dem vermeintlichen Diktator: Habt Ihr ihn vom Himmel geholt, zeigt er sein wahres Ich.

Untermalt wird die 708 MBit große Ballerei von wummernden Explosionsgeräuschen, gellenden Todesschreien und stimmungsvollen Musikstücken, die von martialisch bis unheimlich reichen.

Einziger Wermutstropfen des grandiosen Moduls ist der hohe Preis: Für eine neue Cartridge müsst Ihr zwischen 800 und 1.000 Mark löhnen. *os*

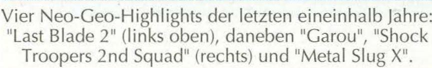












Vier Neo-Geo-Highlights der letzten eineinhalb Jahre: "Last Blade 2" (links oben), daneben "Garou", "Shock Troopers 2nd Squad" (rechts) und "Metal Slug X".

Sammlertraum

Selbst unter Hardcore-Sammlern stellen die Neo-Geo-Systeme und die überdimensionalen Spiele-Cartridges etwas Besonderes dar. Die Faszination an SNKs Arcade-Konsole lässt sich aber nicht nur an den teils horrenden Preisen ("Metal Slug" wird mit über 1.800 Mark gehandelt) festmachen, der Gedanke zu einem exklusiven Kreis von Modulbesitzern zu gehören, reizt die meisten Oldie-Jäger viel mehr. Vor allem die neueren Titel wie "Garou – Mark of the Wolves" und "Metal Slug 3" erzielen dank niedriger Produktionszahlen von Beginn an Höchstpreise. Wer sicher gehen wollte, eines dieser Module zu bekommen, musste bei den Händlern vorbestellen. Alternative Wege, an Neo-Geo-Software zu kommen, sind der Tausch mit anderen Sammelwütigen und das Ersteigern bei diversen Internet-Auktionshäusern – gebrauchte Spiele erhaltet Ihr dort schon für 50 Mark aufwärts, gebrauchte Neo-Geo-Systeme für ca. 250 Mark inklusive einer Cartridge. Jeder, der jetzt auf den Geschmack gekommen ist, sollte sich unsere Top 15 der begehrtesten Neo-Geo-Module genau anschauen und bei preisgünstigen Angeboten zuschlagen. Ein Tipp zum Schluss: Besucht doch mal die Fan-Seite www.neo-geo.com.

Die 15 begehrtesten Neo-Geo-Module

Titel	Entwickler	Genre	Zirka-Preis
Blazing Star	Yumekobo	Shoot'em-Up	1.000 Mark
Garou – Mark of the Wolves	SNK	Beat'em-Up	1.200 Mark
King of Fighters '99	SNK	Beat'em-Up	650 Mark
Last Blade 2	SNK	Beat'em-Up	600 Mark
Magical Drop 3	Data East	Puzzle	600 Mark
Metal Slug	SNK	Jump'n'Shoot	1.800 Mark
Metal Slug 2	SNK	Jump'n'Shoot	450 Mark
Metal Slug X	SNK	Jump'n'Shoot	600 Mark
Metal Slug 3	SNK	Jump'n'Shoot	1.000 Mark
Pulstar	Arcom	Shoot'em-Up	1.000 Mark
Samurai Shodown 4	SNK	Beat'em-Up	900 Mark
Shock Troopers 2nd Squad	Saurus	Shooter	600 Mark
Super Sidekicks 4	SNK	Sportspiel	600 Mark
Twinkle Star Sprites	Alpha	Puzzle/Shooter	1.000 Mark
Waku Waku 7	Sunsoft	Beat'em-Up	1.000 Mark



Die Homepage von 'Wirelessgames.com' erklärt aktuelle WAP-Spiele, zeigt Spieler-Statistiken und speichert Eure Highscores.



Do it yourself:

Mitte Juli veröffentlichte Bandai Japan ein Wonderswan-Entwicklerkit für Heimprogrammierer. „WonderWitch" (umgerechnet rund 300 Mark) ermöglicht die Programmierung von Spielen in der Hochsprache C. Im Lieferumfang befinden sich ein japanisches Lernvideo, ein Linkkabel (PC zu Wonderswan), das Entwickler-Tool sowie eine Beispiel-CD.

Hand(y)held

Spielen statt telefonieren

Nachdem wir in MAN!AC 8/2000 über Segas Handy-Zukunft berichtet haben, überschlagen sich die Ereignisse: Zahlreiche Computer- und Videospielklassiker sowie Neuentwicklungen sollen für Handys erscheinen, die das Wireless Application Protokoll (WAP) und Java2 Micro Edition (J2ME) unterstützen – entweder direkt ins Gerät eingebaut oder per WAP-Dienst online spielbar. In den Augen der führenden Handy-Hersteller Nokia und Motorola gehören Videospiele in Zukunft zu den Standard-Features eines Mobiltelefons: „Vom Geschäftsreisenden bis zum Konsumenten – die Leute müssen oft warten und haben nur ihr Telefon in der Tasche: Wir sorgen für die nötige Unterhaltung." begründet Bill Werner, Vize-Präsident von Motorola, die zukünftige Zusammenarbeit mit Videospielentwicklern.

Um die Kunden zu locken, haben Nokia und Motorola Verträge zur Programmierung von WAP- und J2ME-basierten Spielen mit namhaften Herstellern geschlossen: Motorola vertraut auf das Videospiel-Knowhow von Sega und die WAP-Erfahrung der Internetfirma Digital Bridges sowie deren Onlinespiele-Tochter 'Wirelessgames.com'. Diese stellt bereits seit mehreren Monaten zahlreiche WAP-Titel für ein oder mehrere Zocker zur Verfügung, über 3.000 Spieler daddeln täglich auf dem Server. Im Augenblick arbeitet die Firma zusammen mit dem englischen RPG-Guru Steve Jackson an einem WAP-RPG, das auf Jacksons Tischrollenspiel „The Sorcery" basiert. Das erste Abenteuer wird noch dieses Jahr ins Netz gestellt (über die WAP-Page www.wirelessgames.com/index.wml).



Well Done You win. Exit Next

„Higher-Lower" von 'Wirelessgames.com': Ist die nächste Karte besser oder schlechter?

Nokia verließ sich bislang auf die WAP-Titel von 'Pogo.com' sowie die sieben hauseigenen, im Handy vorprogrammierten Entwicklungen: „Memory", „Snake" & Co. sind Varianten bekannter Knobel- und Arcadeklassiker. Vier der Minigames dürft Ihr auch via PC probespielen: Surft im Internet zu www.nokia.com/games. Hier findet Ihr auch eine Spieleliste für die verschiedenen Handy-Modelle. Daneben warb Nokia Fremdhersteller auf der Spielemesse E3 (MAN!AC 7/2000) für den hauseigenen 'Mobile Entertainment Service'.

Der erste Interessent hat seine Pläne bereits bekannt gegeben: Activision entwickelt eine Umsetzung des klassischen Infocom-Textadventures „Hitchhiker's Guide to the Galaxy" (1986). Die „Zork"-Serie (ab 1977) sowie das Abenteuer „Planetfall" (1983) werden folgen. *oe*

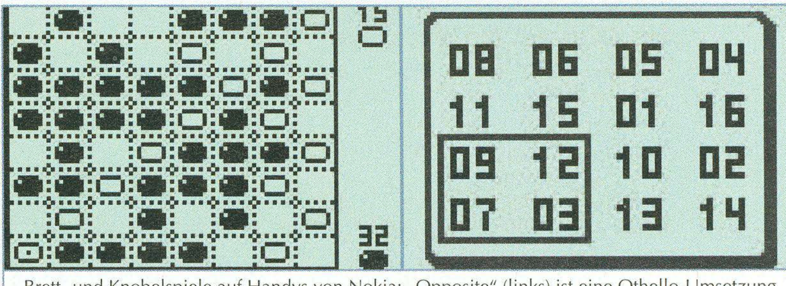
Pocket NEWS

MEGAMAN KEHRT ZURÜCK: In „Mega Man Extreme" jagt Ihr Hacker Techno, der alle Computer und Roboter der Welt kontrolliert. Im Gegensatz zum Vorgänger, einer aufgewärmten „X"-Episode, ist „Extreme" ein neues Abenteuer mit frischer Obermotzriege, eigener Handlung und ausgefallenen Extrawaffen wie R-Burner, M-Mine und E-Spark. Den Spielstand sichert Ihr per Batterie. Das Game-Boy-Abenteuer erscheint Ende 2000 in Japan.



„Mr. Driller" sammelt Atemluft und flüchtet vor knallbuntem Steinschlag

STEINSCHLAG AUS DER SPIELHALLE: Mit „Mr. Driller" brachte Namco vor einem Jahr ein fesselndes Knobelspiel im Cartoon-Stil beliebter 80er-Jahre-Tüfteleien in die Arcades. Das bonbonbunte Abenteuer mit Bohrer und Ballonkopfheld war packend, technisch aber so simpel, dass man bei der neuen Handheld-Fassung getrost von einer 1:1-Umsetzung sprechen kann – äußerst selten auf dem Game Boy. Ihr bohrt Bauklötze in tausend Meter Tiefe, sammelt Atemluft und flüchtet vor herabstürzenden Felsen. Bislang ist das Modul mit eingebautem Batterie-Speicher nur in Japan erhältlich.



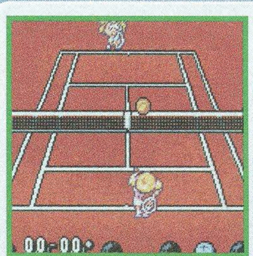
Brett- und Knobelspiele auf Handys von Nokia: „Opposite" (links) ist eine Othello-Umsetzung, in „Rotation" (rechts) ordnet Ihr Zahlen.

Pro Pool



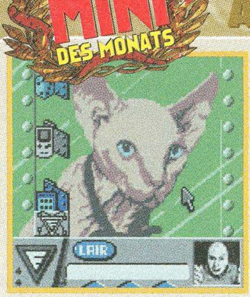
CODEMASTERS hat ein Herz für Leute, die nicht laufend Münzen in den Billard-Tisch nachwerfen wollen: „Pro Pool" gibt sich grafisch zwar bieder, sorgt dabei aber für Übersicht; Die verschiedenfarbigen Kugeln sind jederzeit leicht unterscheidbar. Im Standard-Modus stehen neben einer Übungspartie acht Pool-Varianten bereit – mitsamt einer wählbaren Regelkunde für Anfänger. Profis wagen sich auf eine Tour durch verschiedene Spielhöllen und zocken um hohe Geldbeträge. Die Steuerung ist einfach, erlaubt aber durch genaues Anvisieren und Kontrolle von Stoßstärke und Anschnitt des Spielballs durchaus Feinheiten. Für ungeduldige Naturen ist „Pro Pool" weniger geeignet, wer aber unterwegs gerne mal eine ruhige Kugel schiebt, liegt damit richtig.

Roland Garros French Open



NACH "DSF TENNIS" von Ubi Soft wagt sich ein weiterer französischer Hersteller an den weißen Sport: Cryos „Roland Garros French Open" schreckt zu Beginn mit seiner arg kindischen Grafik – die Kopffüßer erinnern vom Aussehen her fatal an die „Rugrats"-Nervensägen. Kommt Ihr darüber hinweg, entdeckt Ihr ein ordentliches Sportspiel: Der Ballflug der leicht überdimensionierten Filzkugel ist zwar merkwürdig dargestellt, durch die „Virtua Tennis"-ähnliche Steuerung kommen aber ansehnliche Duelle zustande – Lobs und Passierbälle gehen Euch leicht von der Hand. Für Langzeitmotivation ist gesorgt: Ein Dutzend Turniere (inklusive der namensgebenden French Open) auf acht verschiedenen Belägen wollen ebenso gewonnen werden wie drei versteckte Charaktere.

MINI DES MONATS: Austin Powers / Dr. Evil



OH, BEHAVE! Gleich zwei Varianten dieses außergewöhnlichen Moduls beschert uns Rockstar Games: Je nach Vorliebe begleiten Euch der britische Superagent Austin Powers oder sein Erzfeind Dr. Evil durch den Tag. Ein richtiges Spiel wurde nicht in den Speicher gequetscht, eher handelt es sich um eine Windows-Parodie im Westentaschen-Format. Bereits das Pseudo-DOS beim Start strotzt nur so von witzigen Gags, die sich nahtlos fortsetzen: Bastelt Euch ein Desktop mit Dr. Evil-Logos zusammen oder rechnet im Shagulator. Verspielte Naturen amüsieren sich mit einer Othello-Variante, einem putzigen Rennspiel (Dr. Evil) oder einem Jump'n'Run (Austin) – alles passend untermalt mit Soundschnipseln aus dem Film. Kein Modul für jedermann, aber als Gimmick genial: Unbedingt anschauen!



Soccer Manager



MACH MIR DEN FRANZ! Acclaim wagt sich als erste Firma auf ungewohntes Fußball-Terrain: Statt wie sonst üblich das Gebolze in den Vordergrund zu stellen, agiert Ihr bei „Soccer Manager" ausschließlich als Planer und Trainer eines Vereins. Euer Handlungsspielraum reicht von Beobachtung und Analyse der kommenden Gegner über Spielerkauf und -verkauf bis hin zur Festlegung der taktischen Marschroute. Habt Ihr die simplen Einstellungen hinter Euch, langweilen minutenlange, sich ständig wiederholende und zu allem Überfluss nicht abbrechbare Textwüsten und ein Minimalspielfeld bis zum Abpfiff: Euer Einfluss wird niemals deutlich. Dass Ihr zudem nur Vereine aus England managen könnt, macht die Sache nicht besser – diese Simulation muss keiner haben.

GZSZ Quiz



DAS TÄGLICHE DRAMA „Gute Zeiten, Schlechte Zeiten" ist ein Phänomen für sich und gilt als Musterbeispiel, dass zum Schauspielberuf weder Begabung noch Charisma benötigt werden. Auch der Game Boy bleibt nicht von diesem Debakel verschont und muss eine eigene Auflage des zugehörigen Quiz-Spiels erleiden: In sieben Kategorien – darunter so spaßig betitelte wie 'Emotion & Eifersucht' oder 'Trick & Trug' werden Fragen gestellt, bei denen die Opfer aus drei möglichen Antworten die richtige finden sollen. Ein minimaler Unterhaltungswert kommt sowieso höchstens für Dauerglotzer des halbstündlichen TV-Super-GAUs auf, normale Menschen machen besser einen möglichst großen Bogen um dieses Modul.

GAMES TO GO
AKTUELLE HANDHELD SPIELE

Spiel	System	Hersteller	Preis	Kommentar
Austin Powers / Dr. Evil	Game Boy Color	Take 2	70 Mark	**Shagadelic:** Durchgeknallte Mischung aus Minispielen und Personalplaner im witzigen Austin-Powers-Stil.
Gute Zeiten Schlechte Zeiten Quiz	GB, GB Color	Software 2000	70 Mark	**Soap-Schwachsinn:** Tumber 'Trivial Pursuit'-Verschnitt, der sich dem Niveau der RTL-Serie nahtlos anpasst.
Jay und die Spielzeugdiebe	Game Boy Color	THQ	70 Mark	**Traditionshüpfer:** Einfach gestricktes, aber dennoch unterhaltsames, klassisches Jump'n'Run mit obskurer RTL-Lizenz.
Pro Pool	Game Boy Color	Codemasters	70 Mark	**Die Kugel rollt:** Umfangreiche Billard-Simulation mit vielen Spielvarianten und sauberer Steuerung.
Rip-Tide Racer	GB, GB Color	Cryo	70 Mark	**Schwebe-Gähner:** Monotones Hovercraft-Rennen mit bemerkenswert farbarmer Optik – dafür wenigstens flüssig.
Roland Garros French Open	Game Boy Color	Cryo	70 Mark	**Filzball-Freude:** Gutes Tennis mit umfangreichem Turniermodus und übertriebener Knuddeloptik.
Soccer Manager	Game Boy Color	Acclaim	70 Mark	**Tabellenterror:** Als Experiment interessant, als Spiel durchgefallen – dröge Managementsimulation ohne Spaß.
Test Drive 6	GB, GB Color	Cryo	70 Mark	**Horrortrip:** Ruckliger und arg träger Rennspielverschnitt, der den Namen der ehemals edlen Serie nicht verdient hat.
Triple Play 2001	Game Boy Color	THQ	70 Mark	**Fang den Ball:** Durchschnittliche Baseball-Simulation, bei der die Übersicht durch kontrastarme Grafik getrübt wird.
UEFA Soccer 2000	Game Boy Color	Infogrames	70 Mark	**Flotter Kick:** Einfache Action-Bolzerei mit leichtem Taktik-Einschlag, aber nicht so gut wie „DSF Fußball".
Wetrix	Game Boy Color	Infogrames	70 Mark	**Wasserspiele:** Interessante Knobelei, deren Umsetzung durch die einfache Grafik futzelig wirkt, aber gut spielbar ist.









Wer leistet sich Lara? Milliarden-Poker um Eidos

Spekulationen und Gerüchte gab es schon lange, nun ist es Tatsache: Eidos steht zum Verkauf. Schleppender Spieleumsatz und das Kapital-vernichtende Desaster um John Romeros Ego-Shooter "Daikatana" verursachten in der Vergangenheit hohe Verluste und ließen den Börsenwert kräftig absacken.
Mögliche Interessenten für Eidos gibt es viele, Gerüchte über geheime Verhandlungen noch mehr. So sollen bis zu zwölf Firmen Kontakt mit dem englischen Publisher aufgenommen haben. Drei der finanzkräftigsten Konzerne, Microsoft, Havas und Electronic Arts, haben aber bereits das Handtuch geworfen oder verneinen vehement ihr Engagement.
Das tut seit über einem Monat zwar auch Infogrames-Chef Bruno Bonnell, laut der renommierten Wirtschaftszeitung 'Financial Times' steht das aktuelle Angebot der Franzosen aber bei 1,06 Milliarden US-Dollar. Allerdings bietet Infogrames diese enorme Summe nicht in bar, sondern will Eidos im Rahmen eines Aktientausches übernehmen. Der zweite Franco-Gigant der Branche, Ubi Soft, hat dagegen eine ungenannte Summe in Cash für das Lara-Erbe in Aussicht gestellt. Eidos kann sich über die brodelnde Gerüchteküche und das Interesse der Spielekonzerne nur freuen: Der dümpelnde Aktienkurs der Engländer hat seit Beginn der Übernahmeverhandlungen kräftig angezogen.

Neues Opfer: Piraten entern nach PS2 den Dreamcast

Nachdem bereits letzten Monat Anleitungen über einen Wechseltrick und raubkopierte Spiele für Sonys Next-Generation-Konsole im Internet aufgetaucht sind, hat die Softwarepiraterie nun auch den Dreamcast erreicht. Mittels einer speziellen Boot-CD lassen sich Kopien von Dreamcast-GDs auf der Sega-Konsole zum Laufen bringen. Im Netz stehen auf Piratenseiten bereits unzählige Titel zum Download bereit. Spiele, die die Kapazität eines handelsüblichen CD-Rohlings überschreiten, werden von den Crackern um FMVs oder Audiotracks gekürzt. Sega Deutschland hat angekündigt, mit aller Härte gegen die Piraten vorzugehen.
Für die PS2 sind dagegen bereits erste Bootchips aufgetaucht, die den Wechseltrick ersparen. Damit sollte dem Erfolg der PS2 im Raubkopierer-Dorado Deutschland nichts mehr im Wege stehen...

NACHGEHAKT

DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN? Die schizophrene Schlacht um Eidos zeigt drastisch den aktuellen Zustand der Spielebranche. Die Giganten werden immer mächtiger, kleinere Publisher sind durch das Auf und Ab an den Aktienmärkten so verwundbar wie nie. Dabei geht es Riesen wie Microsoft, EA, Ubi oder Infogrames zuvorderst nicht um die Bereicherung der Produktpalette oder den Erwerb fähiger Entwickler: Das Übernahmekarussel dreht sich ausschließlich um Markt- und Markenmacht. Umsatzstarke Firmen können – ungeachtet der Qualität – ihre riesige Produktpalette in die Läden pumpen, da der Handel immer mehr vom Wohlwollen einzelner Megakonzerne abhängig ist. Zudem giert man nach eingeführten Marken – unter einem Titel wie "Tomb Raider" lässt sich jeder Pixel-Schrott gewinnbringend absetzen. Was beim Ausverkauf auf der Strecke bleibt, sind kleine, kreative Teams und Spiele, die sich nicht an den Massenmarkt richten. Und damit ist auch der Kunde der Verlierer.

Sparsames Lenkrad

In MAN!AC 8/2000 kürten wir das 'MC2' von Mad Catz zur neuen Lenkrad-Referenz. Diesen Monat will das 'Pace Racing Wheel' von Speed Link auf der Überholspur vorbei ziehen und lockt Rennfans vor allem mit dem günstigen Preis. Für einen Hunderter bekommt Ihr ein in Höhe und Neigung verstellbares Lenkrad mit Rumble-Funktion plus Pedale. Befestigt wird die Hardware entweder über Saugnäpfe am Tisch oder Ihr klemmt Euch das Gerät zwischen die Beine.
Die auf der Oberseite angeordneten, programmierbaren Aktionstasten sind etwas ungünstig platziert und während der Fahrt nur schlecht zu erreichen. Zwei gummierte Buttons an der Unterseite übernehmen die manuelle Schaltfunktion. Die Pedale haben eine angenehme Neigung, sind allerdings etwas leichtgängig. Höhe und Winkel verstellt Ihr mehrstufig – arretiert wird das Ganze mit Schiebeschaltern. Beim Spiel gibt sich das 'Pace Racing Wheel' präzise und mit angenehmem Lenkwiderstand. Allerdings lässt die gesamte Konstruktion die Robustheit der Mad-Catz-Konkurrenz vermissen. Günstiger Preis und gute Ausstattung sind dennoch eine Probefahrt wert.

PRODUKT	
Pace Racing Wheel	
HERSTELLER	
Speed Link	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
Playstation	100 Mark
Preisgünstiges, aber wackliges Lenkrad mit guter Ausstattung	

Emulatorenstreit geht in eine neue Runde

Software, die Playstation-Spiele auf einem handelsüblichen PC zum Laufen bringt, ist Sony weiterhin ein Dorn im Auge. Nach diversen verlorenen Prozessen gegen die amerikanischen Emulatoren-Hersteller Bleem und Connectix gehen die Sony-Anwälte weiter auf Konfrontation. Eine kleine Schlacht schien vergangenen Monat für Connectix gewonnen, nachdem der Playstation-Hersteller eine Klage wegen Copyright-Verletzung im letzten Moment zurückzog. Der Siegestaumel war allerdings nur von kurzer Dauer, da Sony bereits am folgenden Tag eine neue Klageschrift einreichte. Der Verkauf der Emulatoren geht inzwischen ungehindert weiter.

Infogrames in Kauflaune

Im Bestreben, für kommende Next-Generation-Konsolen gerüstet zu sein, hat der französische Spiele-Multi Infogrames den texanischen Entwickler Paradigm Entertainment erworben. Das etwa 80-köpfige Team unterstützte in der Vergangenheit hauptsächlich das N64 mit Titeln wie "Pilotwings 64" oder "Beetle Adventure Racing". Über das Schicksal des "Pilotwings"-Nachfolgers, der seit geraumer Weile in Zusammenarbeit mit Nintendo in Planung war, ist noch nichts bekannt. Paradigm wird sich in Zukunft wohl ausschließlich mit PS2, Dolphin und X-Box befassen – eine F1-Simulation für die Sony-Konsole ist bereits in Arbeit. Infogrames-Chef Bruno Bonnell zeigte sich über das neue Pferd im Stall erfreut: "Die US-Strategie von Infogrames ist, den Anteil an intern produzierten Titeln zu steigern, sich auf hohe Qualität zu konzentrieren und den Next-Generation-Markt anzuführen."

Pfiffiges Game-Boy-Zubehör

Rechtzeitig zur Urlaubs-Saison erscheinen von der Firma Speed Link zwei nützliche Game-Boy-Color-Accessoires. Das 'Power Shield' ist eine aufsteckbare Hartplastik-Schale, die drei Funktionen auf einmal erfüllt: Erstens schützt der zugeklappte Deckel das Display vor Kratzern sowie Schmutz, zweitens könnt Ihr in der Schale ein Modul platzsparend verstauen und drittens beleuchtet die eingebaute Lampe auf Knopfdruck den Bildschirm – praktisch für fade Nachtfahrten. Zum Betrieb des Lichts benötigt Ihr zwei 1,5 Volt-AAA-Batterien, die nicht zum Lieferumfang gehören. Der Praxistest gibt keinen Anlass zur Kritik: Die aufgesteckte Schale sitzt dank gummierter Raster bombenfest und die Lampe spendet ausreichend Helligkeit.

Mit den 'Stereo Earphones' sorgt Ihr schließlich für den adäquaten Sound während Eurer Urlaubsreise. Die 3,5 mm-Klinke in die passende Buchse gesteckt, und schon erklingen Eure Lieblingsspiele in Stereo – ohne den Nachbarn auf die Nerven zu gehen. Das Kopfhörerkabel ist großzügig bemessen und in zwei transparenten Farben erhältlich.

PRODUKT	
PowerShield/Earphones	
HERSTELLER	
Speed Link	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
GBC	25/20 Mark
Praktische Schutz/Lampen-Kombi, wohlklingende Stereo-Kopfhörer.	

Sega macht Mäuse

Die Talsohle scheint bei dem gebeutelten Hersteller überwunden: Sega hat nach eigenen Angaben im ersten Quartal des Geschäftsjahrs 2000 (April bis Juni) etwa 1,5 Milliarden Yen (ca. 30 Millionen Mark) Gewinn gemacht. Bis zum Ende des Fiskaljahrs im März 2001 rechnet man mit einem Profit von bis zu fünf Milliarden Yen. Damit käme Sega zum ersten Mal seit drei Jahren aus der Verlustzone, noch im letzten Geschäftsjahr bezifferte sich das Minus auf 800 Millionen Mark. Wie bereits gemeldet, ist aus diesem Grund vor kurzem Sega-Präsident Shoichiro Irimajiri zurückgetreten und hat dem Reformer Isao Ohkawa Platz gemacht. Dessen Maßnahmen werden für die positive Entwicklung verantwortlich gemacht, waren aber auch entsprechend rigoros: So strich Ohkawa Ausgaben von je zehn Milliarden Yen bei Werbung und Verwaltung, der Zahl der Mitarbeiter wurde um etwa 1.000 Köpfe verkleinert.

Mäuse machen momentan auch die europäischen Dreamcast-Nutzer: Seitdem vom 9. Juni an jede Neuanmeldung in der Dream Arena mit einem Gratisexemplar "Chu Chu Rocket" belohnt wird, ist die Zahl der Konsolen-Surfer in Europa um über 100.000 gestiegen. Dank Online-Akzeptanz und positiver Wirtschaftsdaten könnte Sega eine zartrosane Zukunft bevorstehen.

Hatten sie reserviert? PS2 in England nur auf Vorbestellung

Sony hat für Aufruhr unter Händlern und Konsolen-Kunden in Großbritannien gesorgt. Grund war die Ankündigung, dass die PS2 auf der Insel nur auf Bestellung erhältlich sein wird – bis Ende des Jahres soll es nicht möglich sein, sich spontan die neue Sony-Konsole zuzulegen. Ab 14. August können Kunden bei ihrem Händler eine PS2 je Haushalt reservieren, Sony liefert anschließend nur die Stückzahlen aus, die nachweislich vorgeordert wurden. Stichproben in den Läden sollen Phantombestellungen verhindern. Begründet wird diese in der Branche einmalige Aktion mit einer bedarfsorientierten Auslieferung. So wird verhindert, dass in einem Laden etliche Systeme lagern, während im anderen die Kunden leer ausgehen. Wie in Deutschland verfahren wird, ist noch nicht bekannt.

Unterdessen kommt es zu Spekulationen, welche Titel zur westlichen Veröffentlichung der PS2 erhältlich sein sollen. Quellen bei Sony England sprechen von "F1 2001", "Fantavision", "Tekken Tag Tournament" und "Ridge Racer 5", EA wird das stärkste Drittanbieter-Lineup offerieren, darunter "FIFA 2001", "SSX" und "Theme Park World".

LICHT & SCHATTEN

AUF DEM WEG DER BESSERUNG: Nun tut sich ja doch was bei Sega. Nicht nur, dass im deutschen Fernsehen endlich Werbe-Spots ausgestrahlt werden, die die grafische Überlegenheit des Dreamcast gegenüber anderen aktuellen Konsolen deutlich machen. Auch die Zahl der Dream-Arena-Nutzer steigt dank "Chu Chu Rocket" – ein gutes Omen für die Veröffentlichung zukünftiger Online-Titel wie "Phantasy Star". Nicht zu vergessen die Gewinne, die die japanische Mutter dank Umstrukturierung und straffem Management einfährt. Doch der Erfolg ist ein zartes Pflänzchen, das von der anstehenden Konkurrenz nur allzu schnell zertreten werden könnte. Nun liegt's an Sega, sich bis Jahresende Marktanteile zu sichern – am sinnvollsten und kundenfreundlichsten durch eine Verbilligung des Dreamcast, dessen unverbindliche Preisempfehlung immer noch zu hoch angesetzt ist. Dann klappt's auch mit der Konsolenvielfalt in Europa.

PROBATES MITTEL? Acclaim hat sein hauseigenes Studio Probe überraschend dicht gemacht. Der Traditionsentwickler versoftete zu SNES-Zeiten hauptsächlich Filmlizenzen ("Alien 3", "Terminator 2", "Stargate") und brachte nach der Übernahme durch Acclaim Titel wie "Extreme G", "Re-Volt" und "Forsaken" hervor. Die Mutterfirma schloss nun den Standort im englischen Croydon, legte zwei aktuelle, noch namenlose Projekte zu den Akten und entließ zahlreiche Mitarbeiter. Einzig die Angestellten, die an der Entwicklung des PC-Spiels "Ferrari Grand Prix" beteiligt sind, finden eine neue Arbeitsstelle in Acclaims Büro in Knightsbridge. Die Enttäuschung bei den Entlassenen ist groß, die Mutterfirma begründet das Vorgehen mit einer "Konsolidierung der Entwicklungs-Ressourcen". Ein Zusammenhang mit einer finanziell angespannten Lage Acclaims wird verneint. Schade um einen weiteren Namen, der von der Konsolen-Bühne verschwindet.

AM RANDE



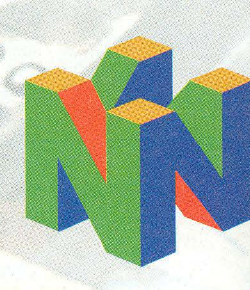
HIGHLANDER ONLINE: Der französische Entwickler Kalisto hat sich die Rechte an der TV- und Kino-Serie 'Highlander' gesichert. Geplant ist ein Online-Strategiespiel – Veröffentlichungstermin und unterstützte Plattformen stehen noch nicht fest. **TV-QUIZ:** Das auf PC höchst erfolgreiche Frage/Antwort-Spielchen "You don't know Jack" kommt ins amerikanische Fernsehen. ABC lässt gerade 13 Folgen der durchgeknallten Quizshow produzieren, Playstation-Zocker warten währenddessen immer noch auf eine Umsetzung für ihre Konsole. **ENDE EINER ÄRA?** Der altgediente Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi kündigt seinen Rücktritt zum Jahresende 2001 an. Der 73-Jährige hatte bereits öfters seinen Ruhestand in Aussicht gestellt, will nun aber noch die Veröffentlichung von Dolphin und Game Boy Advance an der Konzernspitze miterleben. **KONAMI GEHT NACH CHINA:** Wie schon Ubi Soft expandiert der japanische Spiele-Multi Konami ins Reich der Mitte und eröffnet eine Filiale in Shanghai. Dort sollen qualifizierte (und günstige) Entwickler beschäftigt werden, die neben 'gewöhnlichen' Titeln auch maßgeschneiderte Software für den chinesischen Markt produzieren. **PS2 ONLINE:** Trotz Sonys Absage gegenüber einem analogen Internetzugang für die PS2, wird ein japanischer Hardwarehersteller ab Winter ein USB-Modem für die Konsole anbieten.

Gefälschte Produkte: Nintendo bleibt hart

Nachdem der Videospielhersteller bereits erfolgreich gegen Fälscher von Pokémon-Artikeln und N64-Kopierstationen vorging, ist Nintendo ein weiterer Schlag gegen Produktpiraten gelungen. Bei einer Durchsuchung der Hongkonger Firma Apollo Ltd. wurden über 2.000 N64-Controller gefunden, in deren Inneren sich Chips mit NES-Software befand. Mit diesen Geräten ist es möglich, die integrierten NES-Titel auf dem 64-Bitter zu spielen. Die gesamte Charge wurde zerstört und Apollo untersagt, weiter gefälschte Waren anzubieten. Währenddessen sind in den USA englische Versionen der Pokémon-Module Gold und Silber online angeboten worden. Nintendo warnte die Kunden vor dem Kauf der Produkte, da die beiden Spiele erst im Herbst offiziell in den USA erscheinen.

Dolphin: Entwickler ohne Handwerkszeug

Obwohl Nintendo die Vorstellung seiner Next-Generation-Konsole auf der Hausmesse Spaceworld Ende des Monats angekündigt hat, scheint die Software-Entwicklung für den Dolphin noch nicht über erste Planungsstadien hinausgekommen zu sein. Zwar haben kürzlich laut Nintendo "größere Dritthersteller" detaillierte Informationen über den Dolphin erhalten, auf die versprochene Entwickler-Hardware warten aber selbst hauseigene Teams. Manche Quellen behaupten gar, dass es definitiv noch keine Entwickler-Kits gäbe. Zwar arbeiten Rare und die Kreativen um Shigeru Miyamoto nachweislich an Dolphin-Spielen, anscheinend werden dazu aber momentan Highend-PCs mit einem Dolphin-Emulator benutzt. Frühe Stadien eines neuen "Mario"-Titels und eines Dolphin-"Zelda" werden auf der Spaceworld erwartet.



TOP 5

DREAMCAST

1. **Resident Evil: Code Veronica** (/1) – EIDOS
   Zum zweiten Mal schiebt sich das Zombie-Spektakel an die Spitze. Was fehlende Zensur und eine USK-18-Einstufung nicht alles bewirken...
2. **Ecco the Dolphin** (/*) – SEGA
   Der selbstlose Wassersäuger schwimmt sich dank Werbekampagne und bezaubernder Optik beinahe an die Spitze.
3. **V-Rally 2** (/3) – INFOGRAMES
   Einen weiteren Monat profitiert die Rally-Perle vom Ausbleiben Colin McRaes. Codemasters sollte mal Gas geben.
4. **NHL 2K** (/*) – SEGA
   Nicht ganz so genial wie "NBA 2K", trotzdem ein ansprechendes Sport-Spektakel und somit eines vierten Platzes würdig.
5. **Fur Fighters** (/*) – ACCLAIM
   Die Knuddel-Kämpfer von Bizarre Creations ballern sich mit Witz und Charme in die Top 5.

NINTENDO 64

1. **Perfect Dark** (/*) – NINTENDO
   Nicht offiziell in Deutschland erhältlich – trotzdem Platz 1 in den Verkaufscharts. Freier europäischer Markt sei Dank!
2. **Pokémon Stadium** (/2) – NINTENDO
   Und wieder einmal bevölkern 150 Mini-Monster die 3D-Arena. Ein Aussterben der Pokémon ist nicht in Sicht.
3. **Operation Winback** (/*) – VIRGIN
   Nochmal harte 3D-Action: Über Virgin ist Koeis Ballerspiel auch in Deutschland Erfolg beschieden.
4. **Tony Hawk's Skateboarding** (/*) – ACTIVISION
   Die Playstation-Nutzer warten auf Teil 2, Nintendo-Anhänger vergnügen sich währenddessen mit Tonys erstem (und einzigem) N64-Auftritt.
5. **International Track & Field: Summer Games** (/1) – KONAMI
   Jäh haben Konamis Mehrkämpfer die Spitze verlassen. Vielleicht bringt ja die nahende Olympiade nochmal einen Aufschwung.

PLAYSTATION

1. **Vagrant Story** (/*) – SQUARE
   Colin McRae wurde gänzlich aus der Top 5 rausgekickt, die Verantwortung trägt Square mit einem fulminanten Rollenspiel...
2. **Front Mission 3** (/*) – SQUARE
   ...und einer motivierenden Strategieperle. Mal sehen, ob "Parasite Eve 2" an die Erfolge anknüpft.
3. **Catan – Die erste Insel** (/*) – RAVENSBURGER
   Die Brettspielumsetzung profitiert vom bekannten Namen und dem günstigen Preis – Platz 3 für den Branchenneuling Ravensburger.
4. **Driver (Platinum)** (/*) – INFOGRAMES
   Noch nicht genug gefahren? In Platin-Fassung kehrt der Reflections-Bestseller zurück in die Charts und ebnet den Weg für seinen Nachfolger.
5. **Destruction Derby Raw** (/*) – SONY
   Es muss nicht immer Porsche oder Formel 1 sein. Die Schrottorgie von Sony baut Aggressionen ab und lässt das schlechte Wetter vergessen.

Quelle: Theo Kranz Versand

Kabelloser Doppel-Schock

In der letzten MAN!AC haben wir die hervorragenden kabellosen Playstation-Digi-Pads von Mad Catz unter die Lupe genommen. Diesmal stellen sich die analogen Pendants mit eingebauter Rumble-Funktion unseren kritischen Testerhänden. Im 'Dual Force'-Set befinden sich zwei Controller, ein Infrarot-Empfangsteil und die passenden Batterien. Die Pads sind etwas größer als der originale Dualshock von Sony, trotzdem passen sie dank ergonomischer Aussparungen an der Griffunterseite auch in kleinere Hände. Umfangreiche Programmierfunktionen (Dauerfeuer, TV-Fernbedienung) erleichtern das Zocker- und Zapperleben. Digi-Kreuz sowie Analog-Sticks sind rutschfest gummiert und überzeugen durch robuste Verarbeitung. Kritik erntet das 'Dual Force'-Duo für den eingeschränkten Empfangsradius des Receivers und für die zu leichtgängigen Analog-Knüppel.

PRODUKT	
Dual Force Wireless Cont.	
HERSTELLER	
Mad Catz	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
Playstation	80 Mark
Gute, kabellose Dual-Shock-Alternative mit Programmierfunktion	

Sega Japan glaubt an Vernetzung und Breitband

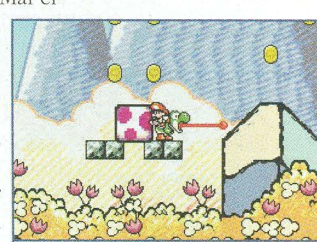
Die Mutterfirma Segas, CSK, treibt in Nippon offensiv den Online-Gedanken voran. In Tokio wird momentan für etwa 100 Millionen Mark ein aus 4.000 Servern bestehender PC-Park aufgebaut, der für Internetspiele und Datentransfer genutzt werden soll. Bei einer japanischen Kabel-TV-Messe hat Sega zudem seine Breitbandpläne dargelegt. So wird schon in den nächsten Wochen ein Netzwerkadapter erhältlich sein, der in den Modemschacht des Dreamcast passt. Zusammen mit Spezialsoftware und Kabel-TV-Verbindung sind damit Übertragungsraten möglich, die selbst den Download ganzer Dreamcast-GDs in annehmbarer Zeit erlauben. Bislang konnten Japaner nur PC-Engine- und Mega-Drive-Klassiker für ein geringes Entgeld von der Sega-Seite laden. Wo die riesigen Datenmengen aus dem Netz gespeichert werden sollen, ist noch unklar – zumindest die lang erwartete Veröffentlichung eines ZIP-Laufwerks wurde auf Anfrage von der deutschen Filiale bestätigt.



August	September	Oktober
Railroad Tycoon 2 – Simulation	Kiss Psycho Circus – Ego-Shooter	Silent Scope – Actionspiel
Aerowings 2: Airstrike – Flugsimulation	F1 World Grand Prix 2 – Rennspiel	POD 2 – Rennspiel
Dead or Alive 2 – Beat'em-Up	Powerstone 2 – Beat'em-Up	Starship Soldiers – Action-Strategie
Speedball 2100 – Action-Sportspiel	Pokémon Snap – Fotosafari	Indiana Jones – Action-Adventure
Terracon – Actionspiel	Parasite Eve 2 – Action-Adventure	Rush 2049 – Rennspiel
T.J. Lavin's Ultimate BMX – Sportspiel	Star Trek: Invasion – Actionspiel	Star Wars: Demolition – Action-Rennspiel
Grind Session – Sportspiel	Tenchu 2 – Action-Adventure	KISS Pinball – Flippersimulation

Game Boy Advance unterm Weihnachtsbaum

Nintendos Veröffentlichungstermine sind zwar generell mit Vorsicht zu genießen, doch das Erscheinen des Game Boy Advance noch in diesem Jahr wird immer wahrscheinlicher. Das erste Mal erblickt die Öffentlichkeit das Next-Generation-Handheld auf der Spaceworld Ende August. Laut dem Pressedirektor von Nintendo of Japan ist der Game Boy Advance spätestens ab Dezember in Nippon erhältlich – trotz Engpässen bei der Produktion der LC-Displays.



Die Game-Boy-Advance-Spiele sollen qualitativ an SNES-Titel heranreichen. Ein Demo von "Yoshi's Island" existiert bereits.

Englische Entwickler, die sich schon länger mit der Konsole befassen, sind begeistert von dem Kleinen: So ist das Display etwa 60 Prozent größer als das des Game Boy, ein Demo von "Yoshi's Island" soll beinahe SNES-Qualität erreichen. Die Geschwindigkeit der Prozessoren erlaubt sogar 3D-Spiele, allerdings müssen wegen limitiertem Speicher Kompromisse bei den Texturen gemacht werden.

Auch über den Sound des kleinen Genies liegen Erfahrungswerte vor. Julian Eggebrecht, Chef des ausgewanderten deutschen Entwicklungsteams Factor 5, das unter anderem Soundtools für die neuen Nintendo-Konsolen herstellt, vergleicht die Fähigkeiten des GBA mit der Heimkonsole: "Du hast beinahe alle Möglichkeiten des N64. Wegen der internen Struktur können wir sogar Dinge tun, die auf dem N64 nicht möglich waren". Wann das neue Handheld nach Deutschland kommt, steht noch nicht fest – dass der anvisierte Termin im Frühjahr 2001 bestehen bleibt, wird von europäischen Insidern bezweifelt.

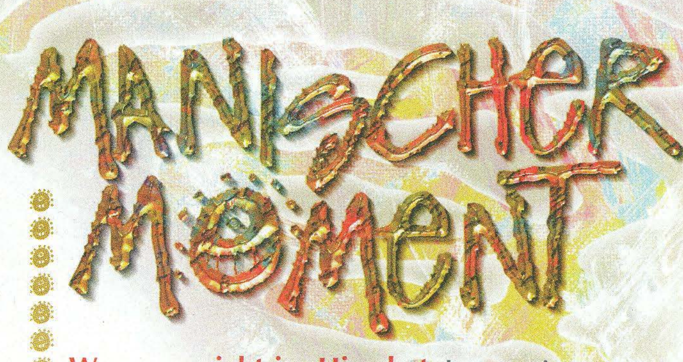
Squares Millennium Collection: Ein Herz für Nippes



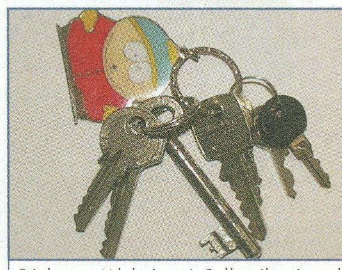
Die Rollenspielexperten von Square bieten mit der Millennium Collection nicht nur viel Spiel fürs Geld, sondern erfreuen die Käufer auch mit jeder Menge unnützer Sammlerartikel. Bislang sind in Japan für den Preis von 3.900 Yen (ca. 70 Mark) die Titel "Final Fantasy Tactics", "Brave Fencer Musashiden" und die zwei "Saga Frontier"-Spiele erschienen. Die CDs zeichnet nicht nur das edle Artwork auf der Oberseite aus, in den Millennium-Paks befindet sich auch eine Menge exklusiver Schnickschnack. So liegen etwa "Brave Fencer" fünf unterschiedliche Minku-Figürchen bei, "Final Fantasy Tactics" wartet mit einer Armbanduhr auf und zu den "Saga"-Titeln bekommt Ihr je eine bemalte Teetasse plus Teller. Da bleibt nur abzuwarten, welche hübschen Dinge Square den Titeln "Ehrgeiz", "Front Mission 3" und "Legend of Mana" gönnt, die im September als Millennium Collection erscheinen.

Futter für Raubkatzen auf der Classic Gaming Expo

Gute Neuigkeiten für Oldie-Freaks: Der amerikanische Hersteller Songbird Construction unterstützte Ende Juli auf der Classic Gaming Expo in Las Vegas die historischen Atari-Systeme Lynx und Jaguar. Classic-Fans konnten auf der Messe zwei neue Produkte für das Handheld und einen Dauerfeuer-Joystick für die Heimkonsole erwerben. "Crystal Mines 2: Buried Treasures" besteht aus einem PC-Leveleditor und einem speziellen Kabel, über das Eigenkreationen auf das originale Lynx-Modul "Crystal Mines 2" übertragen werden. Zudem war auf der Messe eine Spezialedition des halbfertigen 3D-Weltraumshooters "Remnant" für den Lynx erhältlich.

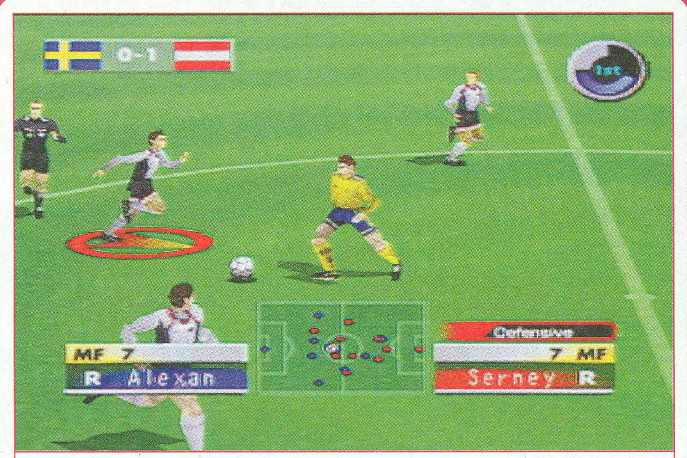


Was man nicht im Hirn hat, hat man in den Füßen. Dieser viel zitierte, aber nicht minder wahre Sinnspruch traf den vergangenen Monat auf Kollege Stephan zu. Unser Redaktions-Münchner, der jeden Tag eine Stunde zur Arbeit ins schwäbische Niemandsland pendelt, vergaß im Eifer des Büroalltags und Stress der Heftabgabe gleich zweimal seinen Schlüsselbund in der Arbeit. Da er weder seinen Nachbarn traut, noch (wegen fortdauernder Spielsucht) irgendwelche Freunde hat, wo er einen Zweitschlüssel hinterlegen könnte, blieb nur die bittere und langwierige Rückfahrt in die Pampa. Nun überlegt er, ob er nicht gleich das Sofa im Chef-Büro beziehen und dem Großstadtleben entsagen sollte...



Stichwort 'Alzheimer': Solltet Ihr einmal diesen Schlüsselbund finden, schickt ihn bitte an die Verlagsadresse.

Int. Superstar Soccer 2000



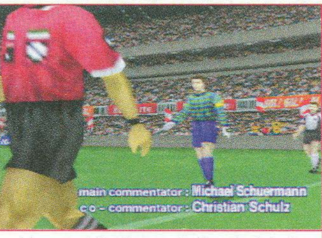
Vier Megabyte machen's möglich: Das neue Modul-"ISS" wartet mit erheblich besserer Grafik als der Vorgänger auf.



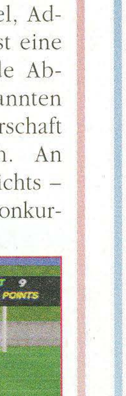
Reichlich verspätet kommt Konami mit dem Nachfolger der 98er Fußball-Perle "ISS '98" in die Gänge. War zunächst noch ein Frühjahrstermin geplant, ist nun die Veröffentlichung für September angesetzt – wegen der aus deutscher Sicht desaströsen EM und dem nahenden Ende des N64 ein eher unglücklicher Zeitpunkt. Allerdings wäre es schade, wenn "ISS 2000" die nötige Beachtung verweigert würde, denn Konami bietet wieder mal Konsolenkick vom Feinsten. Neben dezent aufgebohrten Optiken und Animationen (samt Unterstützung des Expansion-Paks) und dem Debüt der deutschen Sprachausgabe lockt besonders der neue Karriere-Modus ans N64-Pad. Als junger Wilder beginnt Ihr Eure Laufbahn im Trainingslager einer fiktiven Mannschaft und arbeitet Euch mit Fleiß und Ausdauer zum Starspieler hoch. Dabei müsst Ihr nicht nur auf ausgewogenes Training achten (das jeweils verschiedene Attribute wie Schusskraft oder Ausdauer beeinflusst), sondern auch in unzähligen Dialogen das Vertrauen von Trainern, Kollegen und weiblichen Groupies gewinnen. Zwischendurch werdet Ihr für Übungsspiele eingeteilt (in denen Ihr das komplette Team steuert) oder feilt beim interaktiven Spezialtraining an Eurem Können. Die Mixtur aus Rollenspiel, Adventure und Simulation ist eine witzige und motivierende Abwechslung zu den altbekannten Spielmodi wie Weltmeisterschaft und Freundschaftsmatch. An Spielbarkeit und Optionsfülle von "ISS" ändert sich indes nichts – alles andere als ein Fehler, nachdem bereits der Vorgänger konkurrenzlos an der Spitze des Profi-Konsolenfußballs stand.



Die zehn Fußballarenen wie das Münchner Olympiastadion sind originalgetreu nachgebildet



Man spricht Deutsch: Zwei einheimische Moderatoren kommentieren Eure Leistungen.



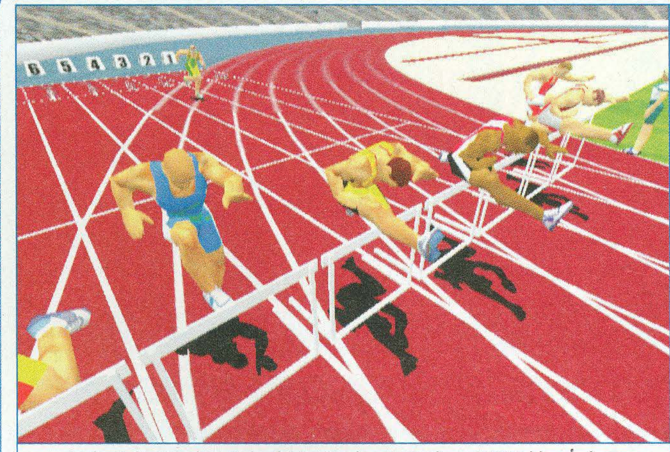




Profis braucht das Land: Nachdem Ihr einen von zehn Charakterköpfen gewählt habt, trainiert und labert Ihr Euch zum Superstar.

KONAMI FÜR N64, AB SEPTEMBER IM HANDEL

Sydney 2000



Nehmt die Hürden: Eidos bietet Euch mit "Sydney 2000" klassischen Mehrspieler-Spaß. Bis zu vier Leute dürfen am Dreamcast schwitzen.



Akkordarbeit leistet momentan das englische Team ATD, um das offizielle Spiel der diesjährigen Sommerolympiade pünktlich zur Auftaktveranstaltung in die Läden zu bringen. Dank eines Sechs-Jahres-Vertrags zwischen Publisher Eidos und dem IOC darf sich das Produkt für Dreamcast und Playstation nicht nur "Sydney 2000" nennen, auch originale Wettkämpfstätten sollen olympisches Flair auf Konsole verbreiten. Die Liste der Disziplinen unterscheidet sich indes nur wenig von athletischer Konkurrenz wie Konamis "International Track & Field"-Reihe. Mal holt Ihr die letzten Energiereserven aus Eurem Daumen (100-Meter-Sprint, Hürdenlauf, Freistilschwimmen, Radfahren), mal bestimmen Konzentration und richtiges Timing Eure Leistungen (Hoch- und Weitsprung, Gewichtheben, Hammer- und Speerwerfen, Turmspringen). Kajak-Slalom und Tontaubenschießen runden das sportliche Komplettpaket ab. Interessant ist der sogenannte Olympia-Modus: Als Trainer kümmert Ihr Euch um zwölf Topathleten, deren psychische und physische Leistungsfähigkeit Ihr in der virtuellen Turnhalle verbessert. Zur Olympiade könnt Ihr erst antreten, wenn Eure Muskelpakete fit genug sind, um eine Reihe Qualifikationswettkämpfe zu bestehen.

Grafisch dürfte die Dreamcast-Fassung die Nase vorn haben: Auf der Sega-Konsole kommen die Animationen, die mittels Motion-Capturing originaler Olympia-Teilnehmern in Szene gesetzt wurden, und die je nach Nation unterschiedlichen Polygon-Körper erheblich besser zur Geltung.



Im virtuellen Trainingsraum verbessert Ihr die Attribute Eurer Sportler und macht sie olympiareif (DC).

Beim Kajak-Slalom kämpft Ihr gegen die Strömung und eng gesteckte Tore (DC)



Optisch ist die Playstation-Version noch nicht so berauschend, dafür dürfen bis zu acht Wettbewerber gleichzeitig an die Konsole.



EIDOS FÜR DREAMCAST & PLAYSTATION, AB AUGUST

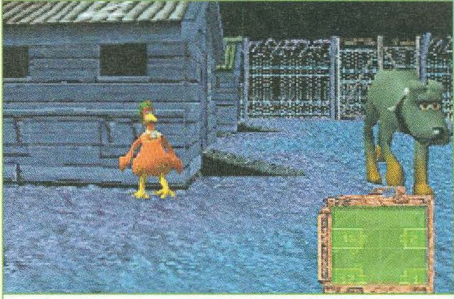
Chicken Run



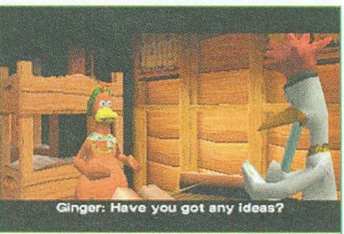


Das Federvieh in "Chicken Run" nutzt auch ungewöhnliche Methoden, um dem Schlachtermesser zu entfliehen.





Schleichen auf sechs Zehenspitzen: Entdecken Euch Bauer oder Hund, landet Ihr im Kochtopf.



In den Zwischensequenzen hecken die heldenhaften Hühner Ginger und Rocky neue Pläne aus

Die Rückkehr der Knetmasse-Männchen: Nach "Wallace & Gromit" stürmt der Brite Nick Park gerade mit seinem neuen Animationsfilm "Chicken Run" die amerikanischen Kinos. Die Geschichte um eine Horde Hühner, die ihrem Schicksal als Suppeneinlage entfliehen, wird nun unter Eidos-Oberaufsicht von Blitz Games auf Konsole umgesetzt. Die Macher von "Glover" und "Frogger 2" bauen aber nicht ausschließlich auf die zugkräftige Filmlizenz: Neben klassischen 3D-Action-Adventure-Prinzipien wie Umgebungserkundung und das Umlegen von Schaltern kommen auch taktische Elemente zum Tragen. So spielt Ihr nicht nur die Rolle eines einzigen Charakters, sondern wechselt je nach Situation das Federkleid der beiden geflügelten Filmhelden Rocky und Ginger. Leichtes "Metal Gear Solid"-Flair kommt ebenfalls auf: Auf Eurem Weg in die Freiheit schleicht Ihr an Gebäudewänden entlang, meidet Lichtkegel von Taschenlampen und versucht, Wachhunde auszutricksen. Durch einige Minispiele, in denen Ihr z.B. Eure gefangenen Genossen in die Freiheit katapultiert, kommt auch der Geschicklichkeitsaspekt nicht zu kurz. Kinofans freuen sich übrigens wie im Film über jede Menge Anspielungen an Hollywood-Klassiker wie "Indiana Jones" oder "Gesprengte Ketten". Rechtzeitig zum Weihnachtsfest soll die Playstation-Version auf den Markt kommen, eine N64-Fassung ist in Planung.







Neben Hirn braucht Ihr auch Geschicklichkeit, um dem Tod zu entgehen und Artgenossen zu befreien.

EIDOS FÜR PLAYSTATION, AB DEZEMBER IM HANDEL

F1 World Grand Prix 2

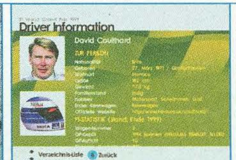




Da wird selbst Schumi blass vor Neid! Aus fünf verschiedenen Perspektiven wählt Ihr die günstigste. Die realitätsnahe Cockpit-Ansicht (ganz rechts) ist allerdings nur was für streckenkundige Profis.

Gerade mal ein dreiviertel Jahr nach Erscheinen des Vorgängers schiebt Video System den zweiten Teil seiner hauseigenen F1-Simulation nach. Dank offizieller FIA-Lizenz dürft Ihr erneut in die Rollen von Michael Schumacher, Mika Hakkinen & Co. schlüpfen, Rennstall- und Fahrerdaten sind dabei auf dem Stand der 99er-Saison. Solospieler stellen ihr fahrerisches Können im Zeit- und Einzelrennen oder gleich in einer kompletten Weltmeisterschaft unter Beweis. Im Optionsmenü konfiguriert Ihr nach Belieben Wetterbedingungen, Flaggensystem und Rundenzahl. Profis wagen sich in der Werkstatt an die technischen Details der Flitzer und stellen Übersetzung, Flügel oder Bremssystem optimal auf das nächste Rennen ein.







Patzer der Vorabversion: Auf dem Steckbrief von Coulthard prangt das Hakkinen-Foto. Replay und Automodelle können sich dafür schon sehen lassen.

Aber auch Renn-Neulinge verbuchen dank optionaler Lenkhilfe und Bremsunterstützung sowie einstellbarem Schwierigkeitsgrad schnell erste Erfolge. Der Zweispieler-Modus lässt Euch wieder die Wahl zwischen horizontaler und vertikaler Bildtrennung. Im Gegensatz zum Vorgänger tretet Ihr nun allerdings auch im Duett gegen das CPU-Fahrerfeld an. Grafisch wurde ein Gang zugelegt: Die Texturen sind noch ein bisschen hübscher geworden, nervige Slowdowns sollten der Vergangenheit angehören. Wer vom anstrengenden Renngeschehen genug hat, informiert sich in den zahlreichen Menüs über Eigenschaften und Besonderheiten der Fahrer und Strecken oder genießt im Replay-Modus bereits absolvierte Rennen.



Mehrspieler-Spaß: Im Splitscreen müsst Ihr zwar mit weniger grafischen Details auskommen, dafür verspricht Video System den Einsatz von KI-Gegnern.

VIDEO SYSTEM FÜR DREAMCAST, AB HERBST IM HANDEL

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Versand
GameSite GmbH
Geschäftsbereich:
Theo KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

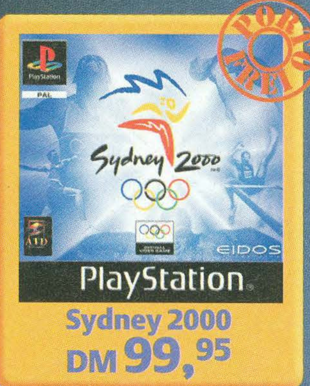
Laden
Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

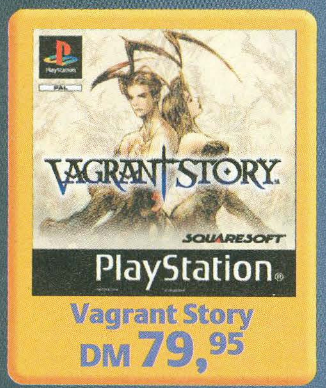
0931-3545222 oder 0180-5211844
Internet: http://www.tkgames.de



Sydney 2000 DM 99,95



Vagrant Story DM 79,95



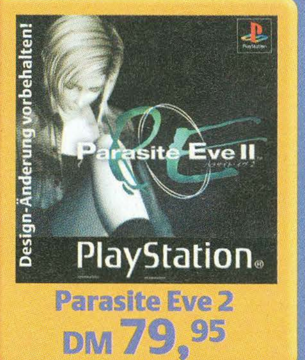
Vagrant Story DM 79,95



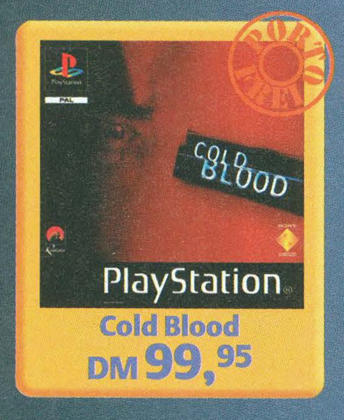
Frontschweine DM 89,95



Nightmare Creat. 2 DM 89,95



Parasite Eve 2 DM 79,95



Cold Blood DM 99,95



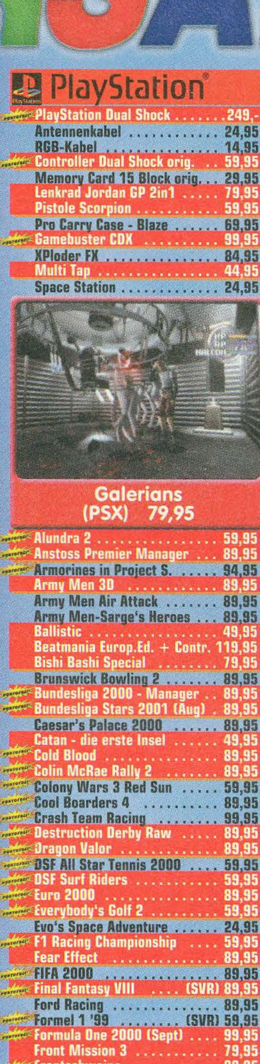
Need 4 Speed Porsche DM 89,95

Unsere zusätzliche „SONY"-Bestell-Hotline:
0931 3545245

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung = Euro
Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

PlayStation

Artikel	Preis
PlayStation Dual Shock	249,-
Antennenkabel	24,95
RGB-Kabel	14,95
Controller Dual Shock orig.	59,95
Memory Card 15 Block orig.	29,95
Lenkrad Jordan GP 2in1	79,95
Pistole Scorpion	59,95
Pro Carry Case - Blaze	69,95
Gamebuster CDX	99,95
XPloder FX	84,95
Multi Tap	44,95
Space Station	24,95


Galerians (PSX) 79,95

Titel	Preis
Alundra 2	59,95
Anstoss Premier Manager	89,95
Armorines in Project S.	94,95
Army Men 3D	89,95
Army Men Air Attack	89,95
Army Men-Sarge's Heroes	89,95
Ballistic	49,95
Beatmania Europ.Ed. + Contr.	119,95
Bishi Bashi Special	79,95
Brunswick Bowling 2	89,95
Bundesliga 2000 - Manager	89,95
Bundesliga Stars 2001 (Aug)	89,95
Caesar's Palace 2000	89,95
Catan - die erste Insel	49,95
Cold Blood	89,95
Colin McRae Rally 2	89,95
Colony Wars 3 Red Sun	59,95
Cool Boarders 4	89,95
Crash Team Racing	99,95
Destruction Derby Raw	89,95
Dragon Valor	89,95
DSF All Star Tennis 2000	59,95
DSF Surf Riders	59,95
Euro 2000	89,95
Everybody's Golf 2	59,95
Evo's Space Adventure	24,95
F1 Racing Championship	59,95
Fear Effect	89,95
FIFA 2000	89,95
Final Fantasy VIII (SVR)	89,95
Ford Racing	89,95
Formel 1 '99 (SVR)	59,95
Formula One 2000 (Sept)	99,95
Front Mission 3	79,95
Frontschweine	89,95
Galerians	79,95
Ghoul Panic	89,95
Gran Turismo 2	99,95
Grandia (dt.)	89,95
International Track & Field 2	89,95
Infestation	59,95
Jackie Chan's Stuntmaster	59,95
Legend of Legaia	59,95
Martian Gothic Unification	29,95
MediEvil 2	59,95
N-Gen Racer	69,95
Need 4 Speed Porsche	89,95
Nightmare Creatures 2 (Aug)	89,95
Pac-Man World	69,95
Parasite Eve 2 (Aug)	79,95



Destruction Derby Raw (PSX) 89,95
Syphon Filter 2 (PSX) 89,95
Tomb Raider 4 (PSX) 49,95
Colin McRae Rally 2 (PSX) 89,95

PlayStation Jubiläums-SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Titel	Preis
GTA 2	49,95
Hugo 2	49,95
Jade Cocoon	49,95
Killer Loop	29,95
Metal Gear Solid+Mission	59,95
Mission Impossible	29,95
Ridge Racer Revolution	39,95
Star Wars Ep.1: Dunkl.B.	49,95
TOCA Touring Car 2	44,95
Tomb Raider 4	49,95
UEFA Striker	49,95
Wild Nine's	29,95
WWF Attitude	29,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

PlayStation

Titel	Preis
Pool Palace Academy	59,95
Radical Bikers	59,95
Rayman 2 (Sept)	79,95
Rescue Shot	59,95
Resident Evil 3 (dt.)	99,95
Resident Evil: Gun Survior	99,95
RC Revenge	79,95
Rollcage Stage 2	59,95
Ronaldo V-Football	89,95
Saga Frontier 2	99,95
Speedball 2100	79,95
Spin Jam	59,95
Spyro 2 - Gateway to Gli.	99,95
Star Ocean	59,95
Star Trek Invasion (Aug)	79,95
Star Wars Ep.1: Jedi Power	89,95
Suikoden 2	79,95
Sydney 2000 (Aug)	99,95
Syphon Filter (SVR)	59,95
Syphon Filter 2	89,95
Test Drive 6	79,95
Theme Park World	89,95
TOCA World Touring Cars (Aug)	89,95
Tomb Raider 4 - Last Revelation	49,95
Tombi 2	59,95
Tony Hawk's Skatebrd. 2 (Sept)	79,95
Toshinden 4	84,95
Vagrant Strory	79,95
Vandal Hearts 2	79,95
Vanishing Point (Aug)	89,95
Victory Boxing 3	79,95
Walt Disney Magical Racing	89,95
WCW Mayhem	89,95
Wip3out Special Edition	59,95
World Championship Snooker	89,95
WWF Smack Down!	89,95

Rayman 2 (PSX) 79,95
Wip3out Sp. Ed. (PSX) 59,95
Ronaldo V-Football (PSX) 89,95
Cold Blood (PSX) 89,95

PlayStation Platinum

Titel	Preis
Alien Trilogy	39,95
Bust A Move 2	29,95
Colin McRae Rally	49,95
Crash Bandicoot 3	49,95
Driver	44,95
Final Fantasy VII	49,95
Gran Turismo	49,95
Int. Track and Field	44,95
MediEvil	49,95
Metal Gear Solid	44,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer 2	49,95
Oddworld: Abe's Exoddus	39,95
Rayman	29,95
Resident Evil 1	44,95
Ridge Racer Type 4	49,95
Spyro the Dragon	49,95
Tekken 3	49,95
Tomb Raider 3	49,95
Tony Hawk's Pro Skater	44,95
V-Rally 2	44,95



Grandia (PSX) 89,95
Tony Hawk's Skateboard. 2 (PSX) 79,95
Colony Wars 3 (PSX) 59,95
Destruct. Derby Raw (PSX) 89,95

PlayStation Budget-Spiele je 29,95

Titel	Serie
5th Element	(Value Series)
Anna Kournikova	(Value Series)
Bundesliga Stars 2000	(EA Classics)
C&C Alarmstufe Rot	(EA Classics)
Heart of Darkness	(Best of Infogr.)
Jurassic Park	(EA Classics)
Popoulos - Beginning	(EA Classics)
Porsche Challenge	(Value Series)
Rayman 2000	
Shanghai True Valor	
Sled Storm	(EA Classics)
Speed Freaks	(Value Series)
Sports Car GT	(EA Classics)
True Pinball	(Best of Infogrames)
V-Rally	(Best of Infogrames)
Worms	(Best of Infogrames)

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!

Versandkosten: Post Nachnahme 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur oder): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

Cover-

Gelungene Präsentation? MAN!AC wagt eine Reise in die Tiefen der Covergestaltungs-Philosophien.

Konsolenspieler kennen die Situation: So mancher Titel erreicht niemals europäische Gefilde oder bleibt gar der ganzen westlichen Welt vorenthalten. Erscheint er doch, kann man sich sicher sein, dass es abgesehen von der Sprachlokalisation und – besonders in Deutschland – gelegentlichen Entschärfungen noch immer ein und dasselbe Produkt ist. Ein Aspekt wird jedoch noch häufiger an den Markt angepasst als Blutfarbe und Bildschirmtext: Die Verpackung und dabei insbesondere das Spielecover. Neben naheliegenden Änderungen wie dem Austausch von japanischen Schriftzeichen durch das westliche Alphabet fließen bei der Gestaltung auch absatzpolitische Überlegungen mit ein: Wie erwecke ich mit dem Titelmotiv Aufmerksamkeit und lenke das Auge eines Käufers so, dass er im Regal voller Playstation- oder Dreamcast-Titel genau mein Spiel kauft?
Häufig setzen die Marketing-Strategen in den USA oder Europa andere Schwerpunkte als ihre Kollegen in Japan. MAN!AC präsentiert Euch einige Titel, mit denen solche Überlegungen verdeutlicht werden – bei manchen Spielen erfolgreicher als bei anderen. *us*



Du sollst jedermann seinen eigenen Star geben

Die Regionalisierung wird besonders beim europäischen Lieblingssport auf die Spitze getrieben – allen Herstellern voran steht dabei natürlich EA. Bei der 2000er-Auflage von "FIFA" gab es satte acht Varianten: Hierzulande kickte Mehmet Scholl auf dem Cover, während der Rest Europas mit eigenen Balltretern beglückt wurde – und das nicht nur bei großen Nationen. Selbst das nicht gerade als Fußballriese bekannte Griechenland fand Berücksichtigung. Etwas ökonomischer ging Infogrames bei "UEFA Striker" vor: Hier tummelten sich ein halbes Dutzend Profis, die jeweils zu dritt ein Cover teilten. Je nach Land änderte sich die Kombination, als Vertreter für die italienische Liga kam gar Oliver Bierhoff zum Einsatz – nach der EM wird es das wohl nicht mehr geben.



Du sollst bei Prügelspielen die Frauen hervorheben

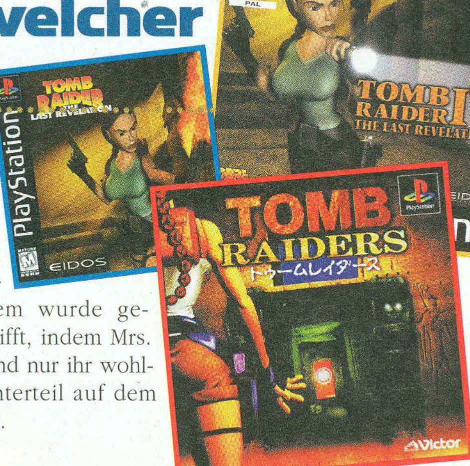
Sex sells, doch auf Beat'em-Up-Covern wird dieser Grundsatz nur sporadisch umgesetzt. Bei der "Tekken"-Serie steht in der Regel die Mishima-Familie im Vordergrund, weibliche Protagonisten finden sich nur am Rande ("Tekken 2") oder gleich gar nicht ("Tekken Tag Tournament") wieder. Auch der Konkurrent "Dead or Alive", bei dem die Proportionen der Prügel-Expertinnen unmissverständlich ausgefallen sind, gibt sich auf dem Cover recht zahm: Während die PS2-Umsetzung des zweiten Teils den Langweiler Ein groß herausbringt, darf bei der Dreamcast-Packung wenigstens Tina etwas von ihrem gut gefüllten Ausschnitt vorzeigen. Selbiges gilt für das PAL-Motiv des ersten Teils, bei der sie jedoch hinter der wenig erotischen Dennis-Rodman-Kopie Zack zurückstecken muss.





Du sollst genau zeigen, welcher Teil gespielt wird

Erstaunlicherweise wird deutschen Spielern weniger Erinnerungsvermögen zugetraut als ihren amerikanischen Kollegen. Sowohl bei "Tomb Raider" als auch "Need for Speed" verschwand im vierten Teil jenseits des Atlantik die Nummerierung aus dem Titel, nicht aber bei uns: Während EA für "Brennender Asphalt" die Zahl noch geschickt im Nummernschild des Autos unterbrachte, wurde bei Laras "Letzter Versuchung" die '4' besonders auffällig platziert. Andere Sorgen hatte Eidos dagegen bei der einzigen Veröffentlichung in Japan: Auf der Insel werden westliche Gesichtszüge in Spielen wenig geschätzt – dieses Problem wurde geschickt umschifft, indem Mrs. Croft kurzerhand nur ihr wohlgeformtes Hinterteil auf dem Cover verewigt.

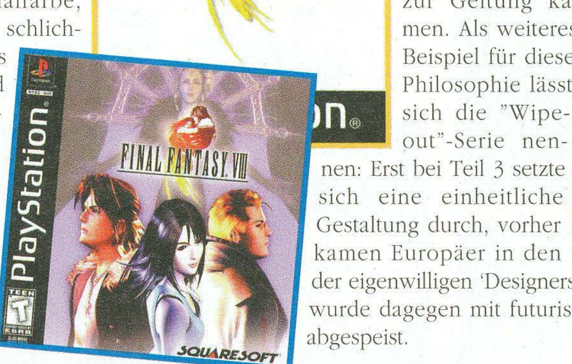




Du sollst nicht zu viel auf das Cover klatschen



Diesen Grundsatz beherzigten u.a. Sega und Square: Das europäische "Crazy Taxi"-Cover behielt die gelbe Signalfarbe, gepaart mit der schlichten Eleganz des Logos, während in den USA eine einfallslose Illustration die aberwitzige Raserei optisch zu einem Produkt unter vielen macht. Ähnliches gilt für die beiden bisherigen "Final Fantasy"-Teile auf der Playstation: Während die amerikanischen Verpackungen Render-Artworks (Teil 8) oder Zeichnungen (Teil 7) in den Mittelpunkt stellen, blieb sowohl in Japan als auch Europa Weiß die bestimmende Farbe, auf der die edel gestalteten Logos besonders gut zur Geltung kamen. Als weiteres Beispiel für diese Philosophie lässt sich die "Wipeout"-Serie nennen: Erst bei Teil 3 setzte sich eine einheitliche Gestaltung durch, vorher kamen Europäer in den Genuss der eigenwilligen 'Designers Republic'-Motive – Amerika wurde dagegen mit futuristischen 08/15-Illustrationen abgespeist.

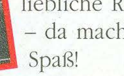




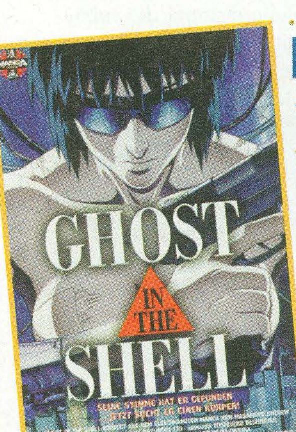
Du sollst die Spieler nicht langweilen oder abschrecken

Eigentlich ein logischer Grundsatz, doch gibt es immer wieder Negativbeispiele zu sichten. Während das europäische "Demolition Racer" bereits wenig attraktiv ausgefallen ist, wird es von der gruseligen US-Variante noch um Längen übertroffen. Bei "R-Type Delta" freuten sich PAL-Ballerfans, dass sie im Gegensatz zu den USA mit einer Veröffentlichung bedacht wurden, wunderten sich aber über die Entscheidung Sonys, den Titel mit einem merkwürdig faden Cover zu versehen: Der lodernde Feuerklecks mit Raumschiff darin weckte im Gegensatz zur, an den Endgegner des Ur-"R-Type" angelehnten Illustration der japanischen Verpackung kaum Erinnerungen. Besser machte es Sony mit "Ridge Racer Type 4": Stellten die Import-Versionen neben dem dicken 'R4'-Logo nur Rennwägen in skizzierter (Japan) oder hässlich gerenderter (USA) Form dar, strahlte uns die liebliche Reiko Nagase entgegen – da macht Rasen gleich doppelt Spaß!





Du sollst Lizenzen vernünftig präsentieren



Basiert ein Spiel auf einem Kinofilm oder einer TV-Serie, liegt es nahe, ein Motiv zu wählen, das den Zusammenhang unmissverständlich klar macht. Wie es nicht sein sollte, lässt sich am Beispiel von "Ghost in the Shell" festmachen: Das für Videospieler bekannteste Bild ist sicherlich das Filmcover. Während die dort abgebildete Motoko Kusanagi auf den Verpackungen der Japan- und USA-Fassungen als Blickfang dient und schnell erkennbar ist, wurde sie in Europa in einem dicken Panzer versteckt. Das kam zwar dem tatsächlichen Spielablauf näher, kappte aber effektiv die gedankliche Verbindung zum Film.



Coming Now

USA – August

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	4x4 Evolution	G.O.D. Offroad-Rennen	grün
	Alien Resurrection	Fox Interactive Baller-Action	grün
	Bust-A-Groove 2	Enix Tanzspiel	gelb
	Carmageddon 2	Interplay Auto-Ballerei	gelb
	Chrono Cross	Square Rollenspiel	orange
	D2	Warp Action-Adventure	gelb
	Kiss Psycho Circus	G.O.D. Ego-Shooter	grün
	RayCrisis	Working Designs Arcade-Ballerei	orange
	Sega GT	Sega Rennspiel	grün
	Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles	Lucas Arts Actionspiel	grün
	Turok 3	Acclaim Ego-Shooter	grün
	WWF Royal Rumble	THQ Wrestling	grün

USA – September

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim Trendsport-Sim	grün
	Final Fantasy 9	Square Rollenspiel	grün
	Ms. Pac-Man Maze Madness	Namco Jump'n'Sammel	grün
	MTV Sports Skateboarding	THQ Trendsport-Sim	grün
	NFL 2K1	Sega Sportspiel	orange
	Ogre Battle 64	Atlus Strategiespiel	orange
	Rush 2049	Midway Rennspiel	grün
	Tokyo Extreme Racer 2	Crave Rennspiel	grün

Japan – August

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	American Arcade	Astroll Kneipensport	gelb
	Dee Dee Planet	Sega Actionspiel	gelb
	Dragon Quest 7	Enix Rollenspiel	orange
	F355 Challenge	Sega/Acclaim Rennspiel	grün
	Giant Gram 2000	Sega Wrestling	orange
	Grandia 2	Game Arts Rollenspiel	grün
	Paper Mario	Nintendo Rollenspiel	gelb
	Reiselied Ephermal Fantasia	Konami Action-Adventure	gelb
	Spawn	Capcom 3D-Shooter	grün
	Surfroid	ASCII Sportspiel	orange

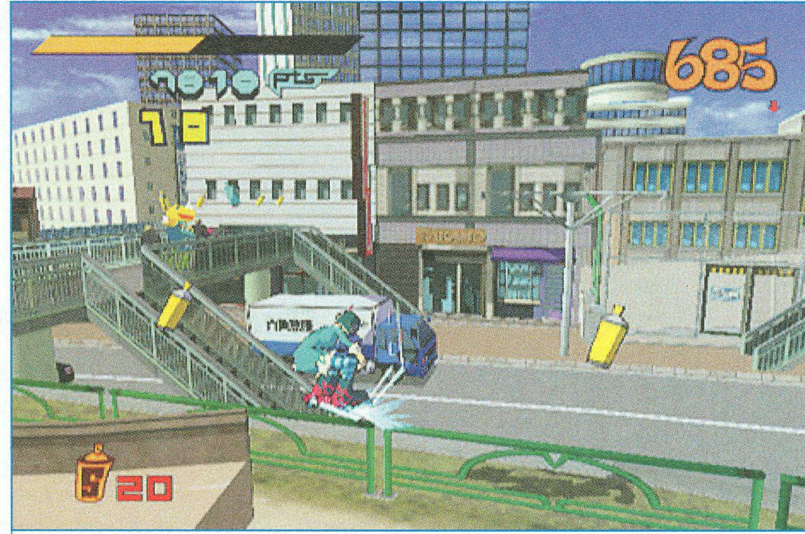
Japan – September

System	Titel	Hersteller/Genre	D-Release
	Capcom vs. SNK	Capcom Beat'em-Up	grün
	Libero Grande 2	Namco Sportspiel	gelb
	Ring of Red	Konami Action	orange
	Sakura Wars 3	Sega Simulation	orange
	Skies of Arcadia	Sega Rollenspiel	gelb


Spiel wird in Deutschland erscheinen
Veröffentlichung in Deutschland realistisch
Spiel erscheint nicht in Deutschland



Jet Set Radio



Jäger und Sammler: Auf der Jagd nach den begehrten Sprühdosen müsst Ihr Euch ganz auf Eure Skater-Künste verlassen.

In der Zukunftsmetropole Tokyoto ist der Teufel los. Jugendliche Skater-Gangs machen die Straßen der Stadt unsicher und hinterlassen ihre Graffiti auf jeder erdenklichen Oberfläche. Getrieben vom Hip-Hop-Sound des Piratensenders ‚Jet Set Radio' tut sich vor allem die Bande um den Rollerblade-Profi Beat durch wilde Stunts und bizarre Wandmalereien hervor. Als Mitglied dieser Gang düst Ihr auf Euren raketengetriebenen Skates durch drei unterschiedliche Stadtteile. Jeder dieser Bezirke ist in kleinere Regionen aufgeteilt und beeindruckt durch eine Unmenge Details. Ihr brettert durch belebte Fußgängerzonen, über Bahngleise und Hausdächer oder schlängelt Euch durch den dichten Stadtverkehr. Dabei nutzt Ihr das urbane Mobiliar für spektakuläre Akrobatik-Einlagen: Treppengeländer, Zäune und sogar Betonwände bieten Möglichkeiten für gewagtes grinden, halsbrecherische Sprünge bringen Euch zu den entlegensten Plätzen. Faule Skater lassen sich von vorbeifahrenden Autos mitziehen und besonders mutige vollführen ihre Kunststücke beim Rückwärtsfahren.

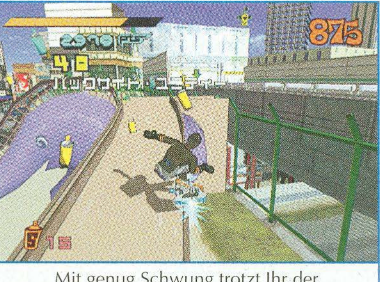
So beeindruckend der Umgang mit den futuristischen Rollschuhen auch ist, letztlich dient die Beherrschung der Inline-Skates nur als Mittel zum Zweck: Vorrangiges Ziel in den meisten Levels ist es, Hauswände, Dächer, Autos und allerlei



Drahtseilakt: Durch die verwinkelte Altstadt kommt Ihr am besten über diese hochgelegenen Stahlseile.



Kamikaze: Mit todesverachtenden Hopsern geht es von Haus zu Haus.



Mit genug Schwung trotzt Ihr der Schwerkraft und gleitet selbst steilste Rampen empor.

andere Flächen als Leinwand für das Gang-eigene Graffiti-Logo zu benutzen. Nur wer innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits alle markierten Stellen mit Farbe zukleistert, sichert das Bandenrevier vor den Expansionsbemühungen rivalisierender Grüppchen. Dabei müsst Ihr immer auf Euren Farbvorrat achten, denn nur wer genügend Spraydosen eingesammelt hat, kann in Ruhe die Düse schwingen. Leider werden Eure kreativen Ergüsse jedoch bald durch die Ankunft der Polizei gestört. Der heruntergekommene Cop Onishima hetzt Euch mit allem, was die Ordnungsmacht von Tokyoto zu bieten hat. Legionen von Sicherheitskräften stürmen die Szenerie, bewaffnet mit Schlagstöcken, Tränengas und Schnellfeuergewehren. Auch Polizeihunde machen Euch das Leben schwer. Nach einiger Zeit fährt Onishima noch schwerere Geschütze auf und jagt Euch mit Panzern und Kampfhubschraubern. Im verzweifelten Fight gegen den unterdrückerischen Polizeistaat stehen Euch zahlreiche Gleichgesinnte bei. Damit sich die talentierten Anarcho-Blader Eurer Gang anschließen, müsst Ihr sie jedoch erst mit ein paar Tricks beeindrucken. So sucht Ihr Euch im Lauf der Zeit eine illustre Truppe zusammen, wobei jedes Mitglied eigene Stärken und Schwächen hat. Während der eine Experte für halsbrecherische Flugmanöver ist, zeichnet sich der andere durch einen besonders großen Energiebalken aus.

"Jet Set Radio" begeistert auf der ganzen Linie. Die brillante Optik wirkt dank exaktem Schattenwurf und flüssigen Animationen wie aus einem Zeichentrickfilm entliehen, der Soundtrack bietet ausgeflippten Japan-Funk und Hip-Hop-Beats. Dank der einfachen Steuerung und den gigantischen Städten motiviert Euch der Sega-Kracher zu ausladenden Erkundungstouren. *dm*



En Garde: Beeindruckt diese hübsche Dame mit Euren Skate-Künsten, und Ihr dürft sie steuern.

Im Spiel erobert Ihr zahllose Graffiti-Motive. Auf Wunsch erstellt Ihr eigene Logos oder ladet Bilder aus dem Internet.

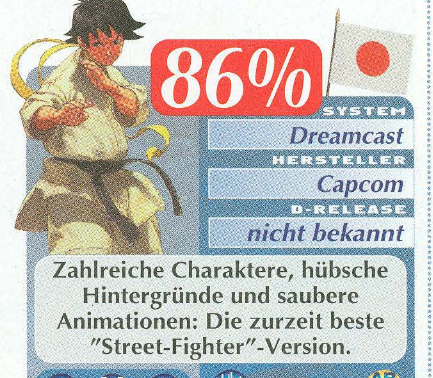


Street Fighter 3: 3rd Strike



Neuzugang Hokuto zeigt dem französischen Hänfling Remy, wo der Hammer hängt.

Mit dem dritten "Street Fighter 3"-Update bereinigt Capcom die Macken des "Double Impact"-Vorgängers. Insgesamt 19 Kämpfer stehen bereit, um sich am Ende mit Obermotz Gill zu messen. Alteingesessene Profis wie Ryu oder Gouki sind genauso mit von der Partie wie die absoluten Frischlinge Hokuto, Remy oder Q. Die illustre Kämpferriege verprügelt sich Capcom-typisch mit dreistufigen Schlägen und Tritten, vor jeder Runde sucht Ihr Euch einen Super-Move aus. Das Kontersystem des Vorgängers findet erneut Anwendung: Drückt Ihr rechtzeitig in die Richtung der gegnerischen Attacke, antwortet Euer Kämpfer mit einer krachenden Riposte. Wählerische Schläger dürfen sich vor jeder Runde zwischen zwei Gegnern entscheiden, zusätzlich könnt Ihr im "Direction"-Mode zahlreiche Einstellungen ändern und so Euer individuelles Prügelspiel basteln. Technisch geben sich die Capcom-Recken gewohnt souverän, flüssige Animationen und hübsche Special-Move-Explosionen erfreuen den Bitmap-Fetischisten. Auch der Soundtrack überzeugt mit eigenem "Street-Fighter"-Rap und rockigen Gitarrenklängen. *dm*



Beinarbeit:

Capcom-Fans aus alten Tagen mussten bisher in der "Street Fighter 3"-Serie weitgehend auf bekannte Gesichter verzichten. Nur Ken und Ryu, das dynamische Karate-Duo, hatte sich auch in die neuesten Ableger der Reihe geschlichen. Doch die Zeit der Enthaltsamkeit ist vorbei: Sexy Chun-Li ist zurück und gewährt wie gewohnt tiefe Einblicke. Noch nie waren die sonnengebräunten Schenkel der asiatischen Schönheit so durchtrainiert wie heute.







Auch im neuesten "Street Fighter" macht Chun Li eine gewohnt gute Figur

Koudelka

Auf dem Weg zum atemberaubenden Finale müsst Ihr den brennenden Glockenturm des Klosters Nementon erklimmen

Renderkünstler:

Die knapp ein Dutzend FMV-Filme sind äußerst eindrucksvoll und treiben die Handlung dramatisch voran. Bei den Nahaufnahmen der Hauptdarsteller dürft Ihr dabei ein feines Detail bewundern: Alle Charaktere bewegen die Lippen synchron zu der hervorragenden, emotionsgeladenen Sprachausgabe.





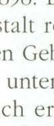
Frauen unter sich: Die ehemalige Klosterbewohnerin Elaine (oben) und Koudelka (unten).



Beachtet Koudelkas Körper: Die animierten Kerzen im Hintergrund beleuchten die Hauptdarstellerin je nach Standort korrekt.

Zwischensequenzen erscheinen nicht nur als FMV. Die meisten relevanten Szenen sind in Spielgrafik gehalten.

Ein stürmischer Herbsttag an der walisischen Küste im Jahre 1898: Eine vermummte Gestalt reitet in Richtung eines verfallenen Gebäudekomplexes, der von der untergehenden Sonne gespenstisch erhellt wird. Als Koudelka die zerfurchten Mauern des ehemaligen Klosters Nementon erreicht, muss sie feststellen, dass sie nicht alleine ist. Getrieben von einer unheimlichen Macht klettert das wunderhübsche Zigeunermädel über das herabbaumelnde Seil eines Enterhakens in die Ruine...



In hervorragenden Rendersequenzen inszeniert, bildet diese kurze Episode den Auftakt zu einem spannenden Horror-Abenteuer aus der Feder ehemaliger Square-Mitarbeiter. Der Chef des jungen Sacnoth-Teams ist Hiroki Kikura, der u.a. den mitreißenden "Legend of Mana"-Soundtrack komponierte. "Koudelka" ist trotz der namhaften japanischen Schöpfer ein westlich orientiertes Produkt: Mit der wohlproportionierten, polygonalen Hauptdarstellerin durchstreift Ihr à la "Resident Evil" düstere, vorgerenderte Hintergründe. Mittels Steuerkreuz bewegt Ihr Koudelka relativ zum Bildschirm durch die Klosterräume: Drückt Ihr nach unten, läuft sie auf Euch zu; umgekehrt sprintet das Zigeuner-Mädel von Euch weg. Im Laufe des vier CD großen Abenteuers trefft Ihr nicht nur sympathische Personen wie Eure Mitstreiter Edward Plunkett und James O'Flaherty, sondern auch allerlei dubioses, geheimnisvolles Gesindel. Dabei laufen Unterhaltungen ohne die rollenspielüblichen Textboxen ab, stattdessen ertönen professionelle Stimmen aus den Lautsprechern, die Euch die grausamen Vorgänge auf Nementon packend schildern. Das Gros der Begegnungen habt Ihr allerdings mit grauenvoll entstellten Überresten ehemaliger Klosterbewohner. Während Ihr angewidert durch die Räume schlendert, wird an bestimmten Stellen plötzlich in die Kampfansicht umgeblendet und eine rundenbasierte Schlacht beginnt. Seid Ihr am Zug, darf Euer Trio zwischen mehreren Aktionen wählen: Entweder entscheidet Ihr Euch für Angriff mit diversen Waffen und Zaubersprüchen oder Ihr bewegt Euch mit dem Befehl 'Move' über den in Quadrate eingeteilten Schauplatz – so lassen sich Gegner nicht nur aus der Entfernung mit Pistole oder Magie, sondern auch im Nahkampf erledigen. Darüber hinaus könnt Ihr einfach nur abwarten oder einen Fluchtversuch starten. Habt Ihr Eure Aktion ausgeführt, folgt eine selbst ablaufende Sequenz, in der Ihr Euren Erfolg oder Misserfolg begutachten dürft. Leider liegt hier einer der großen Minuspunkte des an sich atmosphärischen Horror-Spektakels: Bei jeder Handlung muss nachgeladen und das Spielfeld neu berechnet werden, was die Kampfdauer selbst bei schwachen Monstern auf mehrere Minuten dehnt. Spätestens nach einem Dutzend Schlachten geht Euch das Prozedere auf die Nerven, zumal sich die Musik ständig wiederholt und optisch nicht gerade viel los ist. Habt Ihr ein Gefecht erfolgreich über-

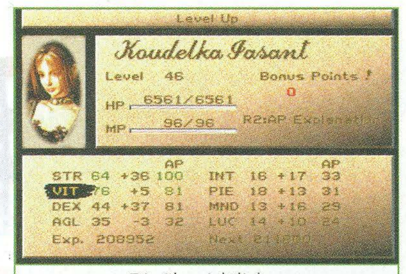
The statue is holding the holy sword "Sacnoth".

Im Klostergarten findet Ihr ein besonderes Goodie: Das geheimnisvolle Schwert der Sacnoth-Entwicklertruppe.





In den rundenbasierten Kämpfen dürft Ihr Euch bewegen (links) und mit Magie zuschlagen



Die übersichtlichen Inventar-Menüs sind leicht zu bedienen und optisch ansehnlich aufbereitet

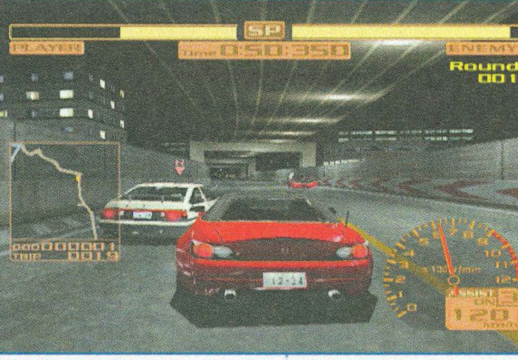
standen, heimst Ihr neben nützlichen Items wie Waffen, Heilkräutern und magischen Gegenständen auch Erfahrungspunkte ein. Erreicht ein Charakter eine höhere Stufe, dürft Ihr vier Bonuspunkte auf acht Fähigkeiten (u.a. Stärke und Agilität) verteilen und so selbst bestimmen, ob Ihr einen Schläger oder Magier 'züchtet'. Eure Helden lernen zudem effektiver zu kämpfen: Je öfter Ihr eine bestimmte Waffe benutzt, umso wirkungsvoller sind Eure Attacken. Da Ihr das 4-CD-Abenteuer nicht auf einmal durchzocken könnt, trefft Ihr ab und an auf Speicherpunkte – meist nachdem Ihr einen harten Zwischenboss erledigt habt. Erscheint beim Betreten eines Raumes ein 'S' auf dem Bildschirm dürft Ihr darüber hinaus einen 'Quicksave' durchführen.

So stimmungsvoll, spannend und optisch beeindruckend die Geschichte um das Grusel-Kloster auch präsentiert wird – unter dem Strich bleibt 'nur' ein gutes Horror-Rollenspiel mit einigen Schwächen im Spielverlauf. Wer sich an langen Kämpfen nicht stört, bekommt ein ausgesprochen atmosphärisches, wenn auch mit etwa 15 Stunden Spielzeit kurzes Abenteuer mit mystischen Rätseln und emotionalem Heldentrio. *os*



Shutokou Battle 2





Frischer Asphalt: Diese weitläufige Route ist nur ein kleines Stück der neu dazugekommenen Strecken von "Shutokou Battle 2".

Auch beim zweiten "Shutokou Battle" (der erste Teil erschien bei uns als "Tokyo Highway Challenge") geht es wieder mit Vollgas über nächtliche Autobahnen. Ihr düst mit Eurem Boliden durch Tokyo und fordert per Lichthupe Konkurrenten zum Duell. Um gegen sie zu siegen, müsst Ihr lange genug vor ihnen bleiben: Je größer der Abstand zum Hintermann ist, desto schneller nimmt ein Balken am oberen Bildrand ab. Verschwindet dieser ganz, ist der Triumph perfekt. Erschwert wird die Angelegenheit durch die Tatsache, dass auf der öffentlichen Straße auch noch andere Fahrzeuge unterwegs sind.

Im 'Quick Race' duelliert Ihr Euch ohne großes Drumherum mit einem Gegner nach dem anderen. Ambitionierte Raser wagen sich dagegen an die ‚Quest': Hier startet Ihr mit geringem Grundkapital und arbeitet Euch über gewonnene Duelle langsam hoch. Das kassierte Preisgeld investiert Ihr in frische Boliden oder Ihr tunt Eure Vehikel: Von stärkerem Motor über Spoiler und Reifenfelgen ist für jeden Geschmack etwas dabei.

Zwar hat sich am grundsätzlichen Spielablauf zum Vorgänger kaum etwas geändert, dafür steckt jetzt wesentlich mehr Substanz im Spiel. Satte 350 Gegner warten diesmal auf Duelle, zudem ist das größte Manko ausgemerzt: Die aus dem ersten Teil bekannte Strecke wurde kräftig ergänzt. Etwa das vier- bis fünffache an abwechslungsreichen Straßenkilometern wollen nun von Euch erkundet werden, darunter lange Geraden und weniger enge Abschnitte mit bis zu vier Fahrbahnspuren. Große Teile davon müssen allerdings erst durch Siege freigespielt werden.

Der Splitscreen des Vorgängers wurde gestrichen, dafür gefallen (trotz Verzicht auf Echtzeitbeleuchtung) sowohl die detaillierte Umgebungsgrafik als auch die ansehnlich modellierten Autos. Etwas störend sind die Ruckler, sobald sich mehrere Fahrzeuge auf dem Bildschirm befinden – dieser Lapsus soll aber laut Genki in den westlichen Versionen behoben werden.

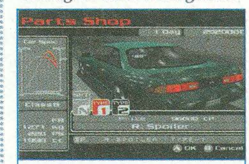
Mangels Innovation löst die Fortsetzung keine Begeisterungsstürme aus: Fans des Vorgängers greifen zwar bedenkenlos zu, wer aber schon mit "Tokyo Highway Challenge" nichts anfangen konnte, wird auch vom Nachfolger nicht bekehrt. *us*





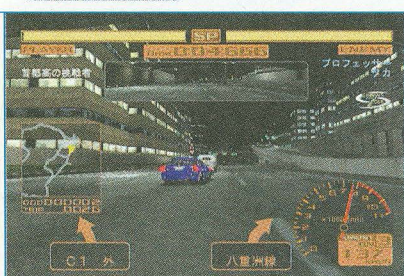
Verständlich

für den Rest der Welt: ***Anders als beim ersten Teil gibt sich „Shutokou Battle 2" ausländerfreundlich. Zwar tummeln sich immer noch reichlich japanische Schriftzeichen in den Menüs, das gesamte Auto-Tuning ist aber in Englisch***



Doppelt gut: Spoiler dienen der Straßenlage und geben der Karosse ein edles Aussehen.

gehalten. Für Nichtjapaner nutzlos sind dagegen erneut die Biographien und Details über Eure zahlreichen Gegner, was für den Spielablauf aber unwichtig ist.



So richtig ungehemmt rast es sich nur auf dem Test-Oval (links). Praktische Perspektiven seht Ihr auf dem mittleren und rechten Bild: Besonders aufdringliche Rüpel blockiert Ihr am besten mit Hilfe des Rückspiegels oder einer großzügigen Kameraentfernung.

Vanguard Bandits



Auf der Übersichtskarte plant Ihr Eure Manöver (oben), die in furiosen Attacken enden (links).

***Beinahe** genauso interessant wie das eigentliche Spiel ist die beiliegende Demo-CD des Rollenspiel-Klassikers "Lunar 2 – Eternal Blue". Working Designs legt diesen, wie schon den Vorgänger "Lunar – Silver Star Story", für die Playstation neu auf. Das ehemalige Mega-CD-Rollenspiel soll in einer opulent ausgestatteten Box noch dieses Jahr in Amerika erscheinen. Der etwas angestaubte Titel wird zwar keiner grafischen Runderneuerung unterzogen, "Lunar"-Fans können sich aber über neue Zwischensequenzen freuen. Die Anime-Einspielungen des Originals wurden mit zahlreichen gerenderten Grafiken verschönert.*







Ein blutiger Bürgerkrieg erschüttert den Kontinent Eptina. Das ehemals ruhmvolle Königreich Pharastia ist in zahllose Splitter zerfallen. Aus diesen erhebt sich das ruchlose Imperium von Junaris, das nach der Kontrolle über den ganzen Landstrich strebt.
Inmitten dieser Geschehnisse versteckt sich der junge Bastion zusammen mit seinem Vater Kamorge vor den Schergen des Imperiums, die in ihren ATAC-Kampfrobotern Jagd auf die beiden Flüchtlinge machen. Zusammen mit der hübschen Milea und dem Mechaniker Puck suchen die Verfolgten Zuflucht in einem kleinen Dorf. Doch schon bald fällt eine imperiale Patrouille über den friedlichen Weiler her und fordert Kamorge und Bastion zum Kampf heraus. In rundenbasierten Taktik-Scharmützeln steuert Ihr die Mechs Eurer Recken über eine schlichte Karte, Gegner werden in einer kurzen Echtzeit-Sequenz bekämpft. Bei der Planung müsst Ihr ein Auge auf die Aktionspunkte Eurer Streiter haben – zu lange Fußmärsche schwächen die Kampfkraft und lassen nur noch einfache Manöver zu. Zudem habt Ihr mit ein paar gesparten Aktionspunkten die Möglichkeit, gegnerische Angriffe zu kontern. Mit jedem erfolgreichen Schlag erhalten Eure Streiter Erfahrungspunkte und lernen so neue Fähigkeiten. Im Laufe der Reise schließen sich zahlreiche Helfer an – das Ziel Eurer Suche ist der mächtige Ultragunner. Insgesamt 56 Missionen liegen zwischen Euch und dem Mega-Roboter, abhängig vom gewählten Weg warten fünf verschiedene Endsequenzen. *dm*

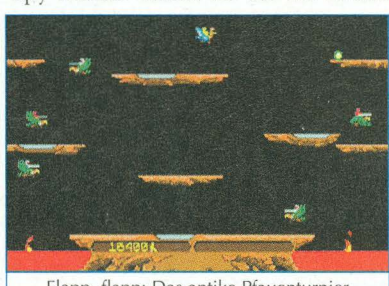




Zu früh gefreut: Euer Kampfgefährte hat rechtzeitig reagiert und lässt den gegnerischen Angreifer ins Leere laufen.

Midway's Greatest Arcade Hits Vol. 1

Geschlagene vier Jahre hat die Oldie-Kollektion auf der Playstation bereits auf dem Buckel, nun erweckt Midway seine "Greatest Arcade Hits" auch auf der Sega-Konsole zu neuem Leben. Anstatt aber die Kapazität des Dreamcast-Mediums zu nutzen und beide Teile der Miniserie auf einer GD anzubieten, betreibt der amerikanische Hersteller mit seinem "Volume One" pure Beutelschneiderei. Allein mit den sechs knackig schweren Williams-Automaten "Joust", "Defender", "Bubbles", "Sinistar", "Defender II" und "Robotron: 2048" dürft Ihr Euch vergnügen, für Perlen wie "Moon Patrol" oder "Spy Hunter" müsst Ihr auf die zweite Sammlung warten, die in wenigen Monaten erscheint. Zwar wurden die sechs Spiele von Digital Eclipse sauber emuliert, außer den 'Switch-Settings' der Arcade-Vorbilder gibt's aber keine nennenswerten Optionen. Sogar das schmückende und für Retrofans interessante Beiwerk (wie Videoclips und Hintergrundstorys) der Playstation-Version fiel dem Midway-Marketing zum Opfer. Ein dreifaches Pfui für diese lieblose Verwurstung des Williams-Erbes. Allein Nostalgiker, die noch keinen der Titel in irgendeiner Form zu Hause haben, können einen Kauf erwägen. *sf*



Flapp, flapp: Das antike Pfauenturnier "Joust" ist neben "Defender" das Highlight aus der Williams-Gruft.



SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Wer wie ich im Sitzen arbeitet..."

Als berufsbedingte Stubenhocker brauchen Spieleredakteure eine körperliche Ausgleichsbetätigung. Was bringt die MAN!ACs in der Freizeit ins Schwitzen?



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



MARTIN SPIELT:
1. **Virtua Tennis** DREAMCAST
2. **Vib Ribbon** PLAYSTATION
3. **Jet Grind Radio** DREAMCAST

...UND SCHWITZT beim Bergwandern, WEIL ICH DEN NATÜRLICHEN AUSGLEICH ZU HEKTIK UND BILDERFLUT IM JOB BRAUCHE.

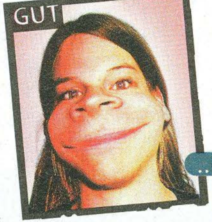
OLLI SPIELT:
1. **Virtua Tennis** DREAMCAST
2. **Legend of Mana** PLAYSTATION
3. **Koudelka** PLAYSTATION

URKS



...UND SCHWITZT bei der Wochenend-Heimfahrt, WEIL NUR SCHATTENPARKER WIE ULRICH EIN CABRIO FAHREN.

COLIN SPIELT:
1. **Vagrant Story** PLAYSTATION
2. **Crazy Taxi** DREAMCAST
3. **Parasite Eve 2** PLAYSTATION



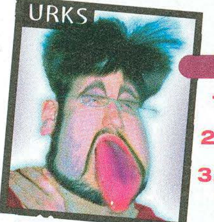


...UND SCHWITZT beim Getränkekisten-Schleppen, WEIL ICH ALS EINZIGER PKW-BESITZER IN MEINER WG DER DUMME AUGUST BIN.

STEPHAN SPIELT:
1. **Jet Grind Radio** DREAMCAST
2. **Parasite Eve 2** PLAYSTATION
3. **Virtua Tennis** DREAMCAST



...UND SCHWITZT beim Wochenend-Wohnungsputz, WEIL ICH DAS CHAOS NICHT MAL EINER PROFESSIONELLEN HAUSHALTSHILFE ANTUN WILL.



ULRICH SPIELT:
1. **Space Channel 5** DREAMCAST
2. **Virtua Tennis** DREAMCAST
3. **NHL 2K** DREAMCAST



...UND SCHWITZT beim Couchdrücken, WEIL EINE DACHGESCHOSSWOHNUNG GERADE IM SOMMER EFFEKTIVER ALS EINE SAUNA IST.

DAVID SPIELT:
1. **Jet Grind Radio** DREAMCAST
2. **Final Fantasy 9** PLAYSTATION
3. **Vanguard Bandits** PLAYSTATION



...UND SCHWITZT beim Kampfsport, WEIL SICH BRUCHTEST UND VOLLKONTAKT WUNDERBAR ZUM STRESSABBAU EIGNEN.

XXL

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?





ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: **Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.**

1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (nur Dreamcast)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort



7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität



Parasite Eve 2

ENTWICKLER:
Square, Japan
(www.squaresoft.com)



Wohl bekomm's: Wer das Maul so weit aufreißt, muss erstmal einen Schuss aus dem Granatwerfer verdauen.



Bereits 1998 wagte Square erste Gehversuche im Horror-Genre und schickte mit "Parasite Eve" ein Rollenspiel mit Adventure-Einschlag an die Front. Leider konnte sich der hervoragende Titel nicht bis in europäische Gefilde durchschlagen – Import-Spieler kämpften jedoch schon vor Jahren an der Seite der hübschen Aya Brea gegen die unerklärliche Mitochondrien-Bedrohung.

Diese Zellbestandteile haben ein bizarres Eigenleben entwickelt und übernehmen urplötzlich die Kontrolle über ihren Wirtskörper, was zu abscheulichen Mutationen führt. Die Opfer dieses Prozesses verwandeln sich in blutrünstige Killermaschinen und müssen zum Wohl der Allgemeinheit ausgeschaltet werden. An diesem Punkt kommt unsere Heldin ins Spiel. Nach den Geschehnissen in New York (siehe Kasten auf der gegenüberliegenden Seite) hat sich die gebeutelte Aya ins sonnige Kalifornien zurückgezogen und sich dort als NMC (Neo-Mitochondrion-Creature)-Jägerin dem M.I.T.F. angeschlossen. Diese geheime Spezialeinheit unter dem Kommando des FBI residiert in Los Angeles und kümmert sich um die immer seltener werdenden Opfer des Mitochondrien-Befalls. Das kleine Team besteht aus mehreren Ex-Polizisten und Agenten wie dem eiskalten Rupert oder dem Computerfreak Pierce. Als ein plötzliches Massaker im Akropolis-Tower für Aufsehen sorgt, schaltet sich die Gruppe sofort ein. In der Rolle Ayas düst Ihr mit Eurem gelben Sedan zum Tatort und müsst miterleben, wie Polizej und SWAT-Teams beim Sturm des NMC-verseuchten Gebäudes schwere Verluste erleiden. Im Inneren der Anlage folgt Ihr der Spur der Verwüstung, bis Ihr schließlich auf dem Dach des Towers den Übeltäter stellt. Eine geheimnisvolle Gestalt hat das gesamte Gebäude mit Sprengstoff versehen und lässt sich auch durch Waffengewalt nicht von der Zündung der Bomben abbringen. Nach diesem explosiven Anfang führt eine weitere NMC-Spur in die Wüste Nevadas, genauer gesagt in das menschenleere Städtchen Dryfield. Hier hat die Mitochondrien-Mutation weder vor Mensch noch Tier haltgemacht. Nur wenige Überlebende konnten sich in Schlupflöcher zurückziehen und hoffen auf Rettung vor den blutrünstigen NMCs.

Bereits beim ersten Kontakt mit den feindlich gesinnten Kreaturen erkennt Ihr den großen Unterschied zwischen dem ersten und dem zweiten "Parasite Eve". Statt rollenspieltypischer Zufallskämpfe seht Ihr Eure Gegner bereits von weitem durch die Renderkulisse stapfen. Der Feind wird nicht mittels statischem Menügekloppe erledigt, sondern in bester "Resident Evil"-Tradition erschossen. Überhaupt merkt man ziemlich deutlich, dass sich die Designer an der Mutter al-

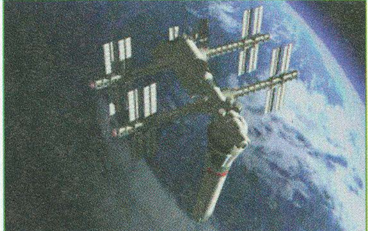

Autsch: Die bildschirmfüllenden Zwischengegner bringen Euch durch übertriebene Zerstörungswut gehörig ins Schwitzen.

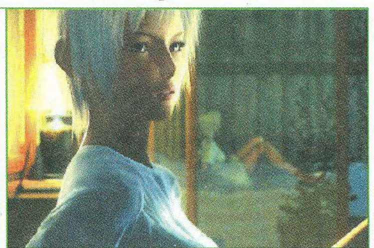


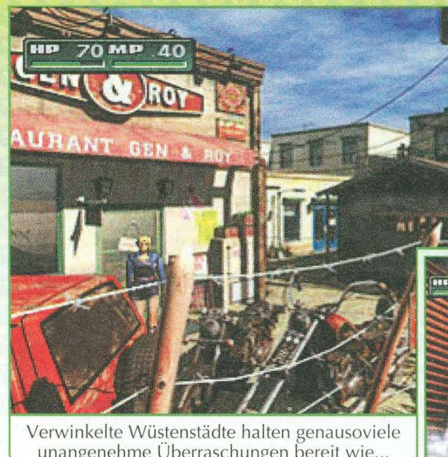
Volltreffer: Nachdem Ihr diese hässliche Kreatur zu Boden geschickt habt, erledigt Ihr sie ohne Probleme.



Ein Gitternetz zeigt Euch den unterschiedlichen Wirkungsbereich Eurer Zaubersprüche


Die beiden "Parasite Eve 2"-CDs strotzen nur so vor brillanten Rendersequenzen. Dabei beeindruckt besonders der Detailreichtum der einzelnen Szenen: Wasser perlt das Gesicht der Hauptdarstellerin herunter, Haare wehen im Wind und Spiegelungen verraten intime Details.



Verwinkelte Wüstenstädte halten genausoviele unangenehme Überraschungen bereit wie...

...die dunklen Ecken im Wintergarten. Hinter jeder Mauer können Monster lauern.

Manchmal bleiben Euch nur unkonventionelle Fluchtwege: Die einzige Rettung vor dem Ersticken ist der Müllschacht.

ler Survival-Horror-Spiele orientiert haben. Aya Brea bewegt sich grundsätzlich in Blickrichtung, für flotte Sprints müsst Ihr eine Taste gedrückt halten oder auf analoge Steuerung umschalten. Kommt es zum Kampf, färbt sich der Bildschirm kurz schwarzweiß und die Action beginnt. Per Knopfdruck nehmt Ihr die Gegner ins Visier und eröffnet dann mittels Schultertasten das Feuer. So entleert Ihr Magazin um Magazin in Eure entstellten Feinde, zwischendurch machen Euch langwierige Nachladeaktionen für Gegenangriffe verwundbar. Geht Euch die Munition aus, zückt Ihr entweder den Schlagstock oder Ihr kramt in der magischen Trickkiste. Dank ihrer bewegten Vergangenheit greift Aya nämlich auf äußerst effektive Zaubertricks zurück, mit deren Hilfe Ihr den hässlichen NMCs gehörig eins überbratet. Leider sind auch Euren magischen Vernichtungsorgien Grenzen gesetzt: Gehen Euch die Magiepunkte aus, bleibt nur noch die Flucht. Dafür gibts dann zwar keine Belohnung, aber Ihr bleibt wenigstens am Leben. Wer stattdessen mutig seinen Mann (bzw. seine Frau) steht, wird mit zahlreichen Bonuspunkten versorgt.

Ganz konnten die Programmierer ihre Rollenspiel-Wurzeln trotzdem nicht verleugnen, denn neben 'Bounty Points' erhaltet ihr auch Erfahrungspunkte. Diese benutzt Ihr ausschließlich, um Eure Zauberfähigkeiten zu verbessern. Unter immensen Kosten dürft Ihr insgesamt acht Sprüche lernen und dann in drei Stufen steigern. Ebenfalls mit Kosten zu tun haben die schon erwähnten 'Bounty Points'. Diese Kopfgelder erhaltet Ihr für jeden NMC-Abschuss gutgeschrieben. An speziellen Stationen und Läden dürft Ihr diese dann in neue Ausrüstungsgegenstände umtauschen. Dabei müsst Ihr mit dem hart verdienten Vermögen gut

JOYPAD BELEGUNG

- R1-Taste: Waffe abfeuern
- R2-Taste: Waffen-Sekundärfunktion
- Viereck-Knopf: Gegner anvisieren
- Select-Taste: Karte aufrufen
- L1-Taste: Menüs schnell vorwärts scrollen
- L2-Taste: Menüs schnell rückwärts scrollen
- Dreieck-Knopf: Zauber aufrufen
- Kreis-Knopf: Laufen/Widerrufen
- X-Knopf: Untersuchen
- Rechter Stick: unbenutzt
- Start-Taste: Blendet das Menü ein.
- Linker Stick: Bewegung
- Steuerkreuz: Bewegung

Was hat es wohl mit dem kleinen Mädchen auf sich, das Ihr in zahlreichen Zwischensequenzen seht.

UND ACTION: Statt betulichem Rollenspiel-Horror serviert Euch Square mit "Parasite Eve 2" einen reinrassigen "Resident Evil"-Klon. Opulente Zwischensequenzen, detaillierte Render-Hintergründe und Echtzeit-Gegner beeindrucken durch gewohnt hohe Qualität, und auch die Story kann sich trotz wirrer Ansätze sehen lassen. Die passable Übersetzung erleichtert den Einstieg und nach kurzer Eingewöhnungszeit bringt Ihr sowohl Kämpfe als auch Rätsel souverän hinter Euch. Dabei kommt trotz ständiger Monsterpräsenz nicht die beklemmende Survival-Horror-Atmosphäre der Capcom-Konkurrenz auf – im direkten Vergleich kann "Parasite Eve 2" weder Vorbild noch Vorgänger ganz das Wasser reichen. Trotzdem bleibt ein gutes Action-Adventure, das dank der opulenten Präsentation und trotz knackigem Schwierigkeitsgrad immer wieder motiviert. Zwar werdet Ihr oft mit scheinbar aussichtslosen Situationen konfrontiert, dank der richtigen Taktik besiegt Ihr jedoch selbst dicke Zwischengegner. Umfangreiches Zauberarsenal und große Waffenauswahl inklusive zahlloser Upgrade-Möglichkeiten sorgen für Abwechslung, zwei verschiedene Abspänne und zahlreiche Bonusfeatures motivieren zum mehrmaligen Durchspielen.



David Mohr

Biologen hergehört:

Wer in der Schule gut aufgepasst hat, der mag ob der bizarren "Parasite Eve"-Biologie ins Grübeln kommen. Tatsächlich sind die Mitochondrien, die im Spiel fiese Mutationen in ihren Wirtskörpern verursachen, elementare Zellbestandteile. Zwar besitzen sie wirklich ihre eigene DNA, beschränken ihre Aktivitäten aber im wesentlichen auf die Energieversorgung der Zelle.

Der Vorgänger

Bereits 1998 verließ das erste "Parasite Eve" die Entwicklerstudios auf Honolulu und eroberte dank der gekonnten Mixtur aus Rollenspiel- und Adventure-Elementen die Herzen der asiatischen und amerikanischen Fans.

Als die hübsche Aya Brea zum ersten Mal in Kontakt mit dem unerklärlichen Mitochondrien-Phänomen kommt, sucht sie gerade in der New Yorker Oper Entspannung vom Polizei-Alltag. Doch als die Gesangsdiva Melissa anfängt, das gesamte Publikum abzufackeln, ist es aus mit der Ruhe. In Stöckelschuhen und Abendkleid stürzt sich die wehrhafte Aya auf die verrückte Sängerin und kommt dadurch einem verwirrenden Geheimnis auf die Spur. Im Laufe ihrer Ermittlungen entdeckt die junge Polizistin verborgene Psi-Kräfte, die Ihr beim finalen Showdown auf einem Flugzeugträger zugute kommen.



Auf der Spur: Die New Yorker Polizei ist mit den mysteriösen Vorfällen überfordert und steht vor einem Rätsel.

Squares erster Ausflug ins Horror-Genre setzt auf bewährte Zutaten: Zahlreiche hochwertige Rendersequenzen treiben die Geschichte voran, während die Spielmechanik durch klassische Rollenspielelemente bestimmt wird. Ihr sammelt Erfahrungspunkte und lernt dadurch neue Zaubersprüche, Waffen werden per Schraubenschlüssel zusammengebastelt und auch die Kämpfe laufen noch relativ beschaulich ab. Kommt es zur Zufallsbegegnung mit dem Feind, dürft Ihr Euch zwar frei auf dem Kampfplatz bewegen, bei Aktionen wird das Geschehen jedoch eingefroren. Wie später in "Vagrant Story" zeigt Euch ein Gitter die Reichweite von Waffen und Zaubersprüchen, Eure Manöver wählt Ihr in Ruhe aus einer Menüleiste. Eine nachträgliche Veröffentlichung in Deutschland ist leider höchst unwahrscheinlich.

Aya, die Bastlerin: Im ersten Teil durftet Ihr Eure Waffen nach Herzenslust zusammenschrauben.



Kampf im Waschraum: Die blutrünstigen NMCs verfolgen Euch sogar bis auf die Toilette.



Zusammen mit dem abgebrühten Privatdetektiv Kyle Madigan infiltriert Ihr eine alte Bunkeranlage

Das Buch:

Die "Parasite Eve"-Reihe basiert auf dem gleichnamigen Buch des japanischen Autors Hideaki Sena. Der wissenschaftlich angehauchte Horror-Thriller erschien 1997 in Japan und wurde sogar verfilmt.



Feurige Begrüßung: Diesen geheimnisvollen Pyromanen werdet Ihr öfter zu Gesicht bekommen als Euch lieb ist.

Teamarbeit: Selbst die resolute Aya braucht bei besonders widerspenstigen Kreaturen die Hilfe ihrer Kollegen.

haushalten und jede einzelne Ausgabe sorgfältig planen, denn jedes neue Item hat einen hohen Preis. In Anbetracht der Waffen- und Rüstungsvielfalt wird Euch die Sparsamkeit nicht gerade erleichtert. Pistolen, MPs, Schrotflinten, Sturmgewehre und Granatwerfer warten auf den geneigten Käufer, zusätzlich müsst Ihr Munitionsvorräte anlegen und Erweiterungen einbauen. Diese reichen vom Bajonett über Flammen- und Granatwerfer bis zum unterlaufmontierten Laser – per R2-Taste benutzt Ihr diese im Kampf. Jedoch müsst Ihr auch hier Besonnenheit zeigen. Nur wer sparsam mit Flammenwerfertank und panzerbrechender Munition umgeht, kommt unbeschadet durch die zahlreichen Gegnerhorden.

Für zusätzliche Schwierigkeiten sorgt Euer beschränkter Inventar-Platz: Nur zwanzig Gegenstände könnt Ihr mitnehmen, Waffen und Munition eingeschlossen. Da bleibt vor lauter Mordwerkzeugen meist nur wenig Platz für die dringend benötigten Heil-Items. Die braucht Ihr, um besonders hinterhältige Angriffe abzuwehren. Eure Gegner beschränken sich nämlich nicht nur darauf, Euch mit bloßen Klauen zu verhackstücken, sondern beeinflussen auch Euren Status. So kennt man Vergiftungen und spontane Verwirrungszustände bereits aus den "Final Fantasy"-Kämpfen – Abhilfe schaffen entsprechende Zauber oder Items. Allerdings könnt Ihr diese im Kampf nur anwenden, wenn Ihr das hilfreiche Zubehör vorher in die Jackentasche gesteckt habt. Da im Eifer des Gefechts keine Zeit bleibt, erst umständlich im Rucksack zu kramen, müssen die Taschen der Panzerweste ausreichen. Und da dort schließlich auch die Pistole nebst Ersatzmunition gelagert wird, ist der Platz schon wieder begrenzt.

Natürlich fordert "Parasite Eve 2" nicht nur Nervenstärke und Reaktionsvermögen, auch knifflige Rätsel wollen gelöst werden. Ihr sammelt Schlüssel und ID-Cards, legt Schalter um und sucht überall nach versteckten Hinweisen für die Lösung des nächsten Puzzles. Habt Ihr wichtige Ziele erreicht oder größere Zwischengegner erlegt, nehmt Ihr Kontakt mit Eurem Vorgesetzten auf. Leider stattet des FBI seine NMC-Hunter nicht mit Handys aus, stattdessen müsst Ihr zum Speichern mit den spärlich verteilten öffentlichen Fernsprechapparaten Vorlieb nehmen.

Zwischendurch treiben zahlreichen Zwischensequenzen, sowohl gerendert als auch in Spielgrafik, das Geschehen voran. Dank der deutschen Übersetzung folgt Ihr der komplexen Handlung ohne große Schwierigkeiten. Untermalt wird das Ganze von zurückhaltenden Klängen. Hastet Ihr alleine durch die Gänge, hört Ihr das Klappern Eurer Stiefel auf Betonboden und Holzplanken, nur beim Kampf und bei ausgewählten Szenen setzt Musik ein. Gelegentliche Schreie und Seufzer sorgen zusätzlich für beklemmende Atmosphäre und lassen das Dualshock-Pad vibrieren. *dm*

Spielspaß **82%**

HERSTELLER	Square
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	80 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	68%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Vom Rollenspielthriller zum Survival-Horror – nervenaufreibende Action mit knackigen Rätseleinlagen.










Freundliche Monster-Nachbarn verkaufen Euch Waffen und Munition, im Status-Bildschirm sortiert Ihr Eure Ausrüstung.

Die versiegelte PE freisetzen.

Ein 5.56mm-Kampfgewehr mit Ausbaumöglichkeiten.

ANDERE VERSIONEN
Die Import-Version des ersten Teils erhielt in MAN!AC 11/98 87% Spielspaß (Abwertung auf 85%).

ENTWICKLER: EA SPORTS, ENGLAND (WWW.EA.COM)

Bundesliga 2001 Manager

PS EA beglückt diesen Monat nicht nur Action-Fußballer mit einem Serien-Update, auch der Stammtischstratege im Playstation-Spieler wird bedient. "Bundesliga 2001: Der Fußballmanger" bietet vom (gerade mal sechs Monate alten) Vorgänger bekannte Taktikkost rund ums Leder. Heuert bei einem Erst- oder Zweitligaverein an und führt, indem Ihr Euch durch unzählige Menüs klickt, Eure Schützlinge ins internationale Geschäft bzw. zum Aufstieg. Neben Training und Transfermarkt kümmert Ihr Euch um die finanzielle Seite und legt die Preise von Eintrittskarten fest, verpflichtet Assistenten oder stockt Euer Sportzentrum mit Hotel und VIP-Lounge auf. Habt Ihr Aufstellung und Spieltaktik nach Eurem Gusto justiert, seht Ihr Euch das anstehende Match entweder in "FIFA"-Optik an (samt schlauen Töppi- und Manni-Kommentaren), verfolgt das stark zeitgeraffte Gebolze auf einem Statistik-Bildschirm oder lasst Euch, ohne Eingreifmöglichkeit, das Ergebnis anzeigen.

Stadionausbau gefällig? Mit genügend Geld auf dem Konto schafft Ihr Euch wichtige Gebäude wie ein Clubhaus an.

Typische "FIFA"-Szenen bringen das simulierte Match auf den Bildschirm, die Taktik könnt Ihr jederzeit ändern.

AUCH OPTISCHE VERÄNDERUNGEN bei EAs aktuellstem Lizenzprodukt täuschen nicht darüber hinweg, dass es sich um die selbe alte Leier handelt. Das Grundkonzept und die meisten Optionen (wie z.B. die fünf Gebäude, die Ihr Euch zulegen könnt) gab's schon beim Vorgänger, auch die drei Formen der Spielbeobachtung sind altbekannt. Die dezenten Verbesserungen machen allerdings Sinn: Freundschaftsspiel, verfeinertes Training, hübschere Menüs und eine durchdachtere Benutzerführung tun "Bundesliga 2001: Der Fußballmanager" gut und heben ihn über die hauseigene Konkurrenz. Besitzt Ihr bereits den Vorgänger oder Infogrames' "Anstoss Premier Manager", rechtfertigen die wenigen Neuerungen den Kauf nicht – außer Ihr braucht unbedingt die aktuellen Saisondaten zu Eurem Glück.

Stephan Freundorfer

HERSTELLER	EA
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	70 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	66%
Spielspaß	68%

Routinierter Fußballmanager mit ordentlicher Benutzerführung, mittelprächtig in Tiefgang und Optionsvielfalt.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 3/2000 mit 67% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER:
Sega, Japan
(www.sega-europe.com)

Virtua Tennis

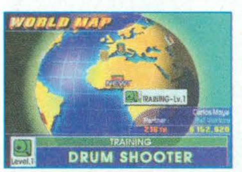
Wer wird denn gleich umfallen? Spielt Ihr das Doppel allein, komplettiert ein überraschend schlauer CPU-Partner Euer Team.

In fernsehreifen Wiederholungen dürft Ihr den vorangegangenen Ballwechsel noch einmal bewundern

Euer Gegner kann die Filzkugel dank 'Becker-Hecht' gerade noch erreichen. Mit einem Überkopfball holt Ihr den Punkt.

Um in der Weltrangliste

nach oben zu klettern, müsst Ihr neben Erfolgen in Einzel- und Doppel-Wettbewerben auch zahlreiche Geschicklichkeitstests bestehen. Die nachfolgenden Bilder zeigen Euch eine kleine Auswahl der teilweise recht happigen Tennis-Prüfungen.









Auf der Weltkarte findet Ihr die Geschicklichkeitstests, wie z.B. zielgenaues Retournieren (unten).

Da Electronic Arts mit dem Dreamcast auf Kriegsfuß steht, sorgt Sega selbst für sportlichen Nachschub auf der 128-Bit-Konsole: Nach "Virtua Striker" (Test in Ausgabe 2/2000) erscheint mit "Virtua Tennis" nun die zweite Heimumsetzung eines 'Sega Sports'-Automaten. Kenner des Spielhallenoriginals versuchen sich im 'Arcade'-Modus: Mit dem Athleten Eurer Wahl müsst Ihr Euch durch fünf Wettkämpfe schlagen, um am Ende neben einem dicken Batzen Geld auch einen schmucken Goldpokal in den Händen zu halten. Ausgetragen werden die Matches in prächtigen 3D-Arenen, die bis auf den letzten Platz mit jubelnden Zuschauern gefüllt sind. Zwar besitzt Sega keine offizielle Lizenz, die Plätze (samt Schiedsrichter in Landessprache) ähneln aber dennoch den berühmten Vorbildern aus Wimbledon, Paris, Flushing Meadow und Melbourne – das 'Arcade'-Endspiel findet in einer fiktiven Sega-Halle statt. Im 'Exhibition'-Mode gestaltet Ihr Euer individuelles Tennis-Match für zwischendurch: Ihr wählt u.a. zwischen Einzel und Doppel, legt die Anzahl der Gewinnspiele (maximal ein Satz) fest oder beeinflusst die Zählweise indem Ihr 'Einstand' kurzerhand ausschaltet. Wählt anschließend aus den 'Arcade'-Spielern (siehe Kasten) oder entscheidet Euch für einen der acht freispielbaren, Dreamcast-exklusiven Racketschwinger. Danach dürft Ihr in einer von zehn Arenen Euer Feingefühl im Umgang mit Schläger und Filzkugel beweisen. Die Beläge reichen traditionell von Gras, über Teppich und Sand bis hin zu Zement, was sich unmittelbar auf das Sprungverhalten des Balls auswirkt.

Für ambitionierte Zocker steht schließlich der 'World Circuit'-Modus parat: Mit dem Athleten Eurer Gunst startet Ihr eine steile Karriere und kämpft Euch Schritt für Schritt in der Weltrangliste nach oben. Neben 'normalen' Einzel- und Doppel-Wettbewerben erwarten Euch auf der rotierenden Erdkugel auch diverse Trainingseinheiten. So müsst Ihr beispielsweise bunte Schaumstoffwürfel mit harten Schlägen vom Feld fegen, mit platzierten Aufschlägen Bowling-Pins abräumen oder Bälle mit gezielten Lobs in herumstehende Tonnen verfrachten – knapp ein Dutzend solcher Mini-Spiele erwarten Euch auf dem Weg zur Nummer Eins. Die Übungsaufgaben dienen aber nicht nur als Abwechslung oder Herausforderung, vielmehr lernt Ihr so

KEINE GNADE FÜR DIE GELBE FILZKUGEL: Noch nie hat der weiße Sport auf dem Bildschirm so viel Spaß gemacht. Die Arcade-Herkunft merkt man "Virtua Tennis" deutlich an: Statt den Joypad-Sportler mit überkomplizierter Steuerung zu nerven, reichen zwei Knöpfe – obwohl ich mich über eine leichtere Ausführung von Stoppbällen ähnlich wie beim Lob auch nicht beschweren würde. An der makellosen Grafik berauschen sich auch Tennis-Muffel: Jeder Ballabdruck ist auf den detailreichen Plätzen genau zu erkennen. Die wunderhübsch animierten Spieler agieren flott und mit gelungenem Stellungsspiel – Spannung und enge Matches sind garantiert. Und so gut mir der starke Welttour-Modus auch gefällt, wundert mich eine Sache: Wieso lässt sich nirgends bei der Matchdauer mehr als ein Satz einstellen?



Ulrich Steppberger



Im 'World Circuit'-Modus dürft Ihr in mehreren Shops (links) einkaufen. Dort gibt's frische Kleidung, fünf neue Tennis-Arenen...

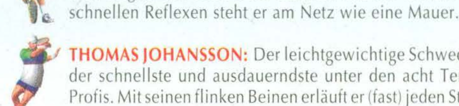
... und acht weitere Racketschwinger (links). Das Status-Menü (oben) zeigt Euch alle wichtigen Daten.

Tennis-Profis



JIM COURIER: Die ehemalige Nummer 1 der Weltrangliste verwirrt die Gegner mit einer Vielfalt unterschiedlicher Schläge. Egal ob pfeilschnelle, beidhändige Rückhand oder gefühlvoller Stoppball – für den Cappi-Träger kein Problem.

TOMMY HAAS: die deutsche Hoffnung nach dem Karriereende von 'Bumm-Bumm-Boris'. Seine Laufqualitäten sind enorm und der vernichtende Vorhandball sucht im "Virtua Tennis"-Kader seinesgleichen.



TIM HENMAN: Der 26-jährige Engländer ist ein kompromissloser Angriffsspieler. Seine platzierten Volleybälle sind vom Gegner nur schwer zu erlaufen und mit seinen blitzschnellen Reflexen steht er am Netz wie eine Mauer.

THOMAS JOHANSSON: Der leichtgewichtige Schwede ist der schnellste und ausdauerndste unter den acht Tennis-Profis. Mit seinen flinken Beinen erläuft er (fast) jeden Stoppund Lobball.



YEVGENY KAFELNIKOV: Der 1,90 Meter große russische Hüne heizt den Gegnern mit seiner beidhändigen Rückhand mächtig ein – vor allem cross und mit Topspin gespielt ist diese eine wirkungsvolle Waffe.



CARLOS MOYA: Der temperamentvolle Spanier entwickelt mit Abstand das druckvollste Spiel im Wettbewerb. Er erzielt sowohl mit Vor- als auch Rückhand direkte Punkte aus dem Feld – am Netz mit Schwächen.



MARK PHILIPPOUSSIS: Die australische 'Kanone' serviert dank 1,93 Meter Körpergröße mit unglaublicher Wucht. Seine enorme Reichweite gleicht die mäßige Beinarbeit aus und macht ihn zu einem gefährlichen Volleyspieler.





CEDRIC PIOLINE: Mit 31 Jahren ist der Franzose der Älteste im Feld. Er zeigt im Wettkampf weder besondere Stärken noch Schwächen und nach einem 'Becker-Hecht' steht er am schnellsten wieder auf den Beinen.



SPIEL, SATZ UND SIEG – SEGA: Tennis-Fans mussten sich lange gedulden, bis ein ähnlicher Kracher wie das überragende "Final Match Tennis" (PC-Engine) das virtuelle Licht der Welt erblickte. "Virtua Tennis" hat alle Qualitäten eines zeitlosen Klassikers: Hervorragende Optik mit nahezu perfekten Animationen, simple aber dennoch mit Finessen gespickte Steuerung und ein unglaublich dynamischer Spielablauf faszinieren selbst den härtesten Sportmuffel. Die digitalen Racketschwinger verhalten sich dabei so unterschiedlich wie ihre menschlichen Gegenstücke: Während Ihr mit Tim Henman lupenreines Serve & Volley praktiziert, zelebriert Ihr mit Carlos Moya druckvolles Grundlinienspiel. Der Weltranglisten-Modus mit zahlreichen Mini-Spielen und die heißen Multiplayer-Gefechte motivieren nächtelang.

Oliver Schultes

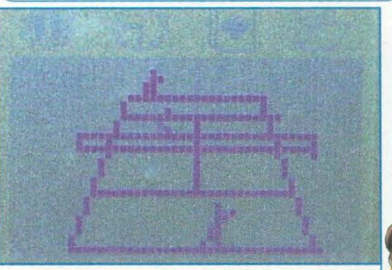
auf spielerische Weise die Feinheiten der ausgeklügelten Steuerung kennen.
Neben zwei Tasten für normalen Schlag und Lob erledigt Ihr die Hauptarbeit mit dem Analog-Stick: Zusätzlich zur Bewegung auf dem Platz bestimmt Ihr mit dem Knüppel den Ballflug. Drückt Ihr während der Ausholphase in Richtung Gegner, spielt der virtuelle Athlet je nach Position zur gelben Filzkugel einen langen Vorhand- oder Rückhandball – umgekehrt vollführt der Tennis-Profi einen kurzen Slice. Bewegt Ihr dabei den Stick gleichzeitig in eine seitliche Richtung, spielt Ihr den Ball entweder longline oder cross in das gegnerische Feld. Bei Überkopf-Schlägen gelten die gleichen Regeln, allerdings positioniert sich der Athlet von selbst, sobald Ihr Euch in der Nähe des potenziellen Ballaufprallpunktes befindet. Beim Aufschlag könnt Ihr mit Übung ebenfalls exakt bestimmen, wo die Filzkugel landen soll und welchen Effet Ihr zur Verwirrung des Gegners einsetzt. Mit einer Powerleiste legt Ihr dabei die Härte Eures Schlages fest – schafft Ihr es den Balken komplett zu füllen, sind die Chancen auf ein umjubeltes Ass recht groß. TV-Flair kommt durch die nach Belag und Spieler verschiedenen Ball- und Stöhngeräusche auf. *os*

Nicht nur Spielerei *sind die zahlreichen optischen Effekte in "Virtua Tennis": Während die wechselnde Sonneneinstrahlung (samt diffuser Schatten vorbeiziehender Wolken) unter die Rubrik 'nettes Detail ohne Wirkung' fällt, verhält es sich mit den Ballabdrücken anders. Egal auf welchem Untergrund Ihr ein Match austragt, die gelbe Filzkugel hinterlässt beim Bodenkontakt deutliche Spuren. Anhand der Abdrücke könnt Ihr sicher sein, dass Euch der CPU-Gegner nicht übers Ohr haut und mit unfairen Mitteln gewinnt. Zudem erleichtert Euch ein unaufdringlicher 'Nachzieheffekt' das Verfolgen des Ballflugs und das Einschätzen des Aufschlagpunktes.*





Der Aufschlag aus zwei unterschiedlichen Perspektiven: Die dynamische Third-Person-Ansicht (links) spielt sich überraschend gut.



Leider nur ein netter Gag und kein Mini-Spiel: Das Match am Fernseher läuft zeitgleich auch auf dem VM-Display.

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	69%

Spielspaß 87%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER



Optisch wie spielerisch brillante Tennissimulation mit zahlreichen Mini-Aufgaben und forderndem Weltranglistenmodus






ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.



Moho

ENTWICKLER:
LOST TOYS, ENGLAND
(WWW.LOSTTOYS.COM)



MAN!AC-Lesen

bildet. Wer sich schon gefragt hat, was der absonderliche Name "Moho" bedeutet, kann hier seinen Wissensdurst stillen. "Moho" ist eine Abkürzung für den geologischen Fachbegriff 'Mohorovicic-Diskontinuität'. Gemeint ist damit eine nach ihrem Entdecker A. Mohorovicic benannte seismisch unstete Fläche zwischen Erdmantel und Erdkruste in einer Tiefe zwischen 35 und 40 Kilometer unter dem Festland. Was die meisten von Euch natürlich schon längst gewusst haben, bereitet den Amis ebenfalls kein Kopfzerbrechen: Dort erscheint das Spiel unter dem simplen Namen "Ball Breakers".



Hurra, Erster! Wenn Ihr in schweren Rennen nicht auf die Boost-Felder achtet, habt Ihr keine Chance auf den Sieg.

In ferner Zukunft hat man es als krimineller Cyborg nicht leicht. Zumindest, wenn es nach Take 2s neuestem Streich „Moho" geht. Auf dem speziell für synthetische Lebensformen kolonialisierten Gefängnisplaneten 'Alpha Prime' müssen sich die Inhaftierten nämlich wie im guten alten Rom in grausamen Gladiatorenkämpfen miteinander messen. Nur wer die Arena als Sieger verlässt, darf auf eine Begnadigung hoffen. Der Weg in die Freiheit ist allerdings weit und steinig: Zehn Hochsicherheits-Gefängnisse, unterteilt in vier bis neun Arenen, wollen vom Cyber-Häftling bewältigt werden. Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für einen von fünf Charakteren (ein sechster muss erst freigespielt werden) mit jeweils unterschiedlichen Eigenschaften: Während Ninja-Kämpferin 'Angel' ausgesprochen flink und wendig ist, überzeugt das träge Robot-Schwergewicht 'Lock-Down' vor allem durch seine Muskelkraft. Der finstere 'Apostle' wiederum zeigt sich in allen Bereichen durchschnittlich. Die Besonderheit von „Moho" besteht darin, dass Euren Schützlingen der gesamte Unterleib amputiert und gegen eine sogenannte 'Sphären-Kugel' ersetzt wurde. Bei der Steuerung habt Ihr deshalb – ähnlich wie im Murmel-Klassiker „Marble Madness" – vorrangig mit der Gravitation zu kämpfen. Ob Beschleunigung oder abrupter Richtungswechsel, von der Eingabe bis zur Ausführung eines Kommandos müsst Ihr stets eine gewisse Verzögerung einkalkulieren. Vorausschauendes Rollen und die Beherrschung der Steuerung stellen somit die wichtigsten Anforderungen an den Wohnzimmer-Gladiator. Die Aufgaben in den Arenen sind vielfältig: Im 'Last Man Rolling' prügelt Ihr Euch bis zum letzten Roboter, beim 'Spießrutenlauf' gilt es einen mit Fallen gespickten Hindernisparcours zu überwinden und im 'Powerball' holt Ihr Punkte, indem Ihr magnetische Bälle passgenau an eine Zielstange werft. Laserbarrieren, Flammenwerfer und Wasserbassins bekommen Eurer Energieleiste ebenso schlecht, wie ein harter Aufprall nach einem falsch getimten Sprung. Für jede erfolgreich bewältigte Arena erhaltet Ihr eine Silber-Medaille, schlagt Ihr die Bestzeit der CPU winkt sogar Gold. Spätere Gefängnisse schaltet Ihr nur mit einer bestimmten Anzahl dieser Auszeichnungen frei. Nach jedem Wettstreit dürft Ihr speichern, schmucke FMVs kommentieren Euren Einzug in eine neue Besserungsanstalt. *cg*



Fast wie Tony Hawk: Bei den 'Tag'-Wettkämpfen müsst Ihr unter Zeitdruck Spielmarken einsammeln. Dabei geht´s auch Trendsport-artig über Rampen und Half-Pipes.



Doppelt nett im Duett: Zwei Spieler tragen ihre Konflikte via Splitscreen in zahlreichen Multiplayer-exklusiven Arenen aus.

MAN NEHME EINE HANDVOLL "MARBLE MADNESS" und "Speedball", würze es mit einer Prise Rennspiel und runde es mit einem ordentlichen Schuss Prügelaction ab – fertig ist der schmackhafte Genre-Cocktail. Dass bei dieser Ansammlung von Spielelementen kein verworrener Pixel-Mix, sondern ein interessanter Geschicklichkeitstest herausgekommen ist, verdankt "Moho" hauptsächlich der gelungenen Steuerung. Bereits nach ein paar Minuten Einspielzeit habt Ihr das eigenwillige Fahrverhalten der Cyborgs verinnerlicht und rast auf der Jagd nach neuen Bestzeiten durch die zahlreichen Level. Auch grafisch weiß der futuristische Gladiatorenkampf mit sanftem Scrolling und tollen Explosionseffekten zu überzeugen, nur im eigentlich gelungenen Zwei-Spieler-modus geht die Geschwindigkeit manchmal in den Keller. Leider sind einige der späteren Arenen sehr unübersichtlich aufgebaut und die Robot-Gegner ausgesprochen zäh. In den Rennen dürft Ihr Euch keine Patzer erlauben und auch die Kämpfe lassen Euch mit nur einer Standard-Attacke nicht viel taktischen Freiraum. Dennoch bietet "Moho" erfrischende und abwechslungsreiche Geschicklichkeitskost abseits des Mainstream – zu einem Hammer-Preis!

Colin Gäbel



Spielspaß 77%

HERSTELLER
Take 2
SYSTEM
Playstation
ZIRKA-PREIS
30 Mark
GRAFIK 76%
SOUND 58%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTA
MULTIPLAYER



Futuristisches Roboter-Wettstreit mit ungewöhnlicher Steuerung und pfiffigen Geschicklichkeits-Prüfungen







ANDERE VERSIONEN
Eine Dreamcast-Umsetzung ist in Planung.

ENTWICKLER: PLAYER 1, USA (WWW.PLAYER1.COM)

Hercules



Schöne Aussicht: Die Dörfer zählen zu den grafischen Highlights – die Animation Eures Helden kann da nicht ganz mithalten.

Hercules auf allen Kanälen: Nachdem der muskelbepackte Held der griechischen Antike bereits das Nachmittagsprogramm von RTL aufmischt, könnt Ihr seine Abenteuer nun dank Titus auf dem N64 nachspielen. In klassischer Action-Adventure-Manier durchstreift Ihr Wälder und Sumpfgebiete auf der Suche nach dem Bösen. Wenn Ihr Euch nicht gerade in Dörfern mit magischen Tränken und neuer Ausrüstung versorgt, verprügelt Ihr in Tempelruinen und Verliesen menschliche Rabauken und mystische Zyklopen. Erlegte Gegner hinterlassen dabei das notwendige Kleingeld für Eure Einkäufe. Habt Ihr im Kampf selbst was auf die Nase bekommen, heilt Ihr Eure Blessuren mit Speis und Trank, die meist in Fässern lagern.
Dank seiner übernatürlichen Kräfte stemmt Hercules selbst die dicksten Felsbrocken wie leichte Kiesel und haut unüberwindliche Steinbarrieren mit einer Superattacke zu Klump. Während Ihr mit drei Tasten schlagt, tretet und in Deckung geht, dient der A-Button als Multifunktionsknopf: Je nach Situation erklimmt Ihr auf Tastendruck Leitern oder kickt Holzkisten in die gewünschte Richtung. Neben purer Muskelkraft sind bei zahlreichen Sprungeinlagen und Rätseln auch Geschicklichkeit sowie Kombinationsgabe gefordert. Habt Ihr genug vom anstrengenden Heldenalltag, dürft Ihr Euren Spielstand beim Schriftführer speichern. *cg*

***FÜR HERCULES HAT SICH TITUS** kräftig bei der Genre-Referenz bedient: Vom Design der Städte und Wälder über den Aufbau des Status-Menüs bis zu der Idee mit dem Multifunktionsknopf fühlen sich Action-Adventure-Fans ständig an "Zelda: The Ocarina of Time" erinnert. Trotz oder gerade wegen dieser Klauerei kommt mitunter stimmige Fantasy-Atmosphäre auf. Leider haben die Entwickler bei der Steuerung geschlampt: Hakelige Sprungpassagen stellen Eure Geduld ebenso auf die Probe wie zahlreiche Prügeleien, die wegen des unausgegorenen Kampfsystems bald auf die Nerven gehen. Zudem erhaltet Ihr für viele Rätsel nur ungenaue Hinweise, sodass zur Lösung lediglich Ausprobieren bleibt. Genre-Fans riskieren einen Blick – oder warten besser auf das nächste "Zelda".*



Colin Gäbel



HERSTELLER	Titus
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	110 Mark
GRAFIK	67%
SOUND	60%

Spielspaß 61%

Vom TV auf die Konsole: Hercules' mystische Action-Abenteuer motiviert Fans trotz spielerischer Mängel.

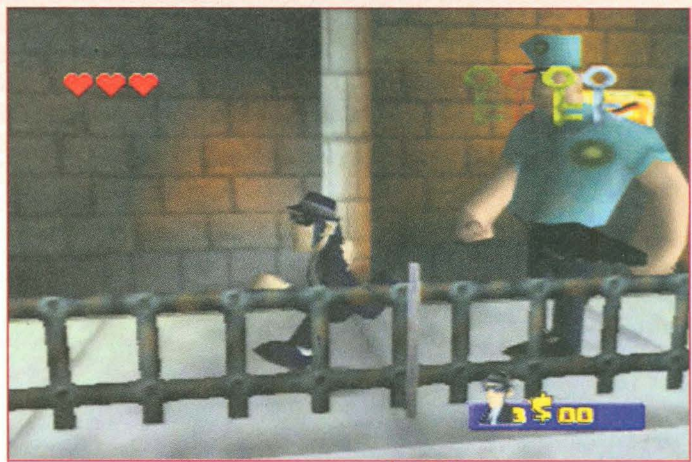
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

256 BIT · RUMBLE · AB 12

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

ENTWICKLER: PLAYER 1, USA (WWW.PLAYER1.COM)

Blues Brothers 2000



Ab in die Zelle, sonst setzt´s was: Trotz ihrer körperlichen Überlegenheit habt Ihr mit den grantigen Wachen leichtes Spiel.

Zwei Jahre nach der mäßigen Neuauflage des Kultfilms wartet Titus mit dem gleichnamigen Videospiel auf. Blues-Bruder Elwood sitzt mal wieder im Knast ein, als ihn die Nachricht erreicht, dass in zwei Tagen das legendäre Chicagoer 'Battle of the Bands' stattfindet. Eure Aufgabe ist somit klar: Bringt rechtzeitig Elwoods weltberühmte Rhythm´n´Blues-Combo wieder zusammen! Auf der Suche nach den anderen Bandmitgliedern und ihren Instrumenten durchstreift Ihr hüpfend vier riesige Welten. Die musikalische Reise führt Euch durch die Wirren der Großstadt, einen Skelett-verseuchten Friedhof und modrige Sumpfgebiete im tiefen Süden der USA. Los geht's jedoch im Knast: Während Ihr Euch mit Wärtern und übellaunigen Gefangenen herumschlagt, haltet Ihr Ausschau nach wertvollen Münzen und versteckten Noten. Sammelt Ihr davon genügend, lernt Ihr einen neuen Song für den nahenden Wettbewerb. Dank einstellbarer Kamera bleibt Euch kein Winkel der Level verborgen. Diverse Minispiele wie ein Memory-Duell in der Cafeteria lockern den Jump´n´Run-Alltag auf. In regelmäßigen Abständen lehrt Euch zudem ein bemüht cooler Rastaman in bester 'Parappa'-Manier hippe Tanzschritte. *cg*

***LEIDER IST ES DEN PROGRAMMIERERN** nur bedingt gelungen, die Coolness der 'echten' Blues Brothers ins Spiel zu übertragen. Die mitreißenden Soul-Klassiker haben auf ihrem Weg ins Modul einiges an Ohrwurmqualität verloren. Schon das Titelstück 'Respect' groovt dank schlampig programmiertem Rhythmus nicht für fünf Pfennig. Und die Tanzeinlagen (die auch zu zweit spielbar sind) haben mit Taktgefühl so wenig am Hut wie James Brown mit Death Metal und wirken angesichts solcher Party-Knüller wie "Space Channel 5" nur peinlich. Ansonsten wird anständige Jump'n'Run-Kost geboten, die dank abwechslungsreichem Leveldesign und ordentlicher Grafik durchaus motivieren kann. Trotzdem schade, denn aus der kultigen Lizenz hätte man sicher mehr machen können.*



Colin Gäbel

HERSTELLER	Titus
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	110 Mark
GRAFIK	65%
SOUND	64%

Spielspaß 65%

Ordentliches Jump´n´Run mit der Lizenz zum Grooven – mangels Innovationen aber kein Muss.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER





ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant

ENTWICKLER:
Codemasters, England
(www.codemasters.com)

TOCA World Touring Cars



Vor dem Rennen dürft Ihr Euch anhand der Karte den Kursverlauf einprägen und Euer Fahrzeug an die Strecke anpassen.

Massenkompatibel: *Die beiden "TOCA"-Vorgänger waren mit 2,5 Millionen verkauften Exemplaren ein breiter Publikumserfolg – trotz hohem Simulationsanspruch. Der jüngste Teil zielt nun deutlicher auf den Massenmarkt: 23 Original-Kurse aus der ganzen Welt, 42 Wagen von 23 internationalen Herstellern und eine leichter erlernbare Steuerung sollen auch Fahranfänger ans Joypad locken.*

Die gelungenen, simulationslastigeren Vorgänger: "TOCA" (oben) und "TOCA 2" (unten).

Hilfreiche Neuerung: Zur besseren Orientierung wird eine kleine Streckenkarte am linken unteren Bildrand eingeblendet.



Flirrende Hitze, röhrende Motoren: Hochgetunte Wagen brettern mit atemberaubender Geschwindigkeit über die Piste. Ihr jubelt innerlich, als sich der Führende vor Euch verbremst und mit quietschenden Reifen in die Bande kracht. Jetzt nur keinen Fehler machen! Sekunden später fahrt Ihr durchs Ziel und der Pokal ist Euer... Codemasters gönnt Euch im dritten Teil seiner "TOCA"-Reihe nicht nur solcherlei Bildschirmerlebnisse, auch das triste Menüdesign des Vorgängers wurde einer Schönheitskur unterzogen und verwöhnt Euch nun mit übersichtlicher Benutzerführung sowie einfacher Handhabung. Schnellstarter wählen das 'Sofortrennen' und lassen den Zufallsgenerator über Strecke sowie Wagen bestimmen, Bastler entscheiden sich für ein 'freies Rennen' und generieren ihre eigenen Wettbewerbe. Zudem beweist Ihr im 'Zeitrennen' Eure Künste gegen ein Ghost-Car.

Der Meisterschafts-Modus bietet den größten Umfang: Als aufstrebender Fahrer holt Ihr in Europa, Nordamerika oder Asien die Angebote verschiedener Rennteams ein. Bevor Euch allerdings der Vertrag mit einem Tourenwagenstall winkt, müsst Ihr Eure Befähigung in einer Zeitprobe beweisen. In der mannschaftseigenen Karosse tretet Ihr auf einer vorgegebenen Strecke gegen die Uhr an – bleibt Ihr im engen Zeitlimit, werdet Ihr eine Meisterschaft lang für den Rennstall verpflichtet. Je nachdem, welches Team Ihr gewählt habt, und wie weit Ihr im Spiel fortgeschritten seid, steigen die Anforderungen. Anfänglich reicht es beispielsweise, wenn Ihr die sechs Rennen dauernde Meisterschaft mit dem fünften Platz der Gesamtwertung beendet. Später müsst Ihr Euch vor einem bestimmten gegnerischen Team platzieren oder mindestens fünfmal auf dem Treppchen stehen. Gewinnt Ihr nebenher noch die Meisterschafts-Endwertung, winken Passwörter, mit denen Ihr ein paar amüsante Veränderungen am Spielablauf vornehmen könnt. Soviel sei verraten: Der Fahrspaß schnellt mit schwindender Schwerkraft enorm nach oben...

Die eingefahrenen Wettbewerbspunkte werden Eurem Konto gut geschrieben – habt Ihr genügend Sporen verdient,

Zeit für einen Boxenstopp: Strömender Regen hat überraschenderweise eingesetzt und lässt das Rennen zur Rutschpartie werden.

ALLE ACHTUNG! Codemasters hat sich wirklich ins Zeug gelegt, um uns einen würdigen dritten Teil der "TOCA"-Reihe zu bescheren. Endlich kann ich mich mit meinem Tourenwagen auf der ganzen Welt austoben und bekomme nicht nur britische Kurse zu Gesicht. Zudem ist das neue Schadensmodell so gelungen, dass man öfters versucht ist, absichtlich die Gegner zu rempeln. Und dank vereinfachter Steuerung stimmt die Motivation endlich auch bei Fahranfängern. Die runderneuerte Optik sieht zwar hübsch aus, ruckelt bei hohem Gegneraufkommen aber oftmals kräftig. Auch die Wagen wirken nicht mehr so detailliert wie beim Vorgänger. Alles in allem bekommt Ihr mit dem neuen "TOCA" ein gelungenes Rennspiel, das besonders durch den ausgeklügelten Meisterschafts-Modus motiviert.



Stephan Freundorfer





Profis heizen selbst bei Sturm (links) und in der Nacht (rechts) über die Pisten. Witziges Detail: Baut Ihr einen Frontalcrash, zersplittern die Scheinwerfer und Euer Lichtkegel wird schwächer.



Das rücksichtslose Verhalten der anderen Fahrer zwingt Euch zu regelmäßigen...

...Boxenstopps. Dort entscheidet Ihr, welche Schäden vom Mechaniker-Team repariert werden...

...sollen: Missachtet Ihr diesen Rat, endet Ihr mit brennendem Motor am Streckenrand.

schaltet Ihr PS-starke Traumautos frei. So steigt Ihr nach einiger Zeit von gewöhnlichen Boliden der Marken BMW, Opel oder Mitsubishi auf eine exklusive Dodge Viper oder einen stilvollen Audi TT um.

Die Steuerung der Wägen ist im Vergleich zu den Vorgängern um einiges toleranter und erlaubt Euch sogar Ausflüge ins Grüne, ohne völlig die Kontrolle zu verlieren. Zwar kosten derartige Patzer ein paar Plätze, ein Aufrollen des elf- bis fünfzehnköpfigen Gegnerfeldes aus der hintersten Position ist aber nicht mehr obligatorisch. Macht Ihr trotz guter Handhabung der Boliden Bekanntschaft mit der Bande, kommt das neu entwickelte Schadensmodell zum Einsatz: Tiefe Beulen werden jetzt nicht mehr durch simple Texturen dargestellt, sondern über das verformbare Polygon-Modell des Wagens sichtbar gemacht. Stoßstangen und Motorhaube lösen sich bei heftigen Remplern ebenfalls vom ramponierten Fahrzeug. Sofern Eure Scheiben heil bleiben, bewundert Ihr Echtzeit-Lichteffekte und realistische Spiegelungen, die besonders bei Nachtrennen zur Geltung kommt. Wer es darauf anlegt, kann auf einigen Strecken sein Fahrzeug sogar zum Überschlag bringen. Danach solltet Ihr aber tunlichst einen Boxenstopp einlegen, denn schwere Crashs lassen unter Umständen die Lenkachse brechen oder den Motor in Flammen aufgehen. Auch kleine Zusammenstöße mindern auf Dauer die Renntauglichkeit Eures Fahrzeugs. Zur Kontrolle dürft Ihr jederzeit ein vereinfachtes Automodell einblenden, auf dem Ihr beschädigte Teile rechtzeitig erkennt. Dauert ein Wettbewerb länger als zwei Runden, lasst Ihr bei Bedarf die Schäden von Eurem Mechaniker-Team reparieren – allerdings ist dabei wegen des Zeitverlusts Taktik gefordert. Auch ein Reifenwechsel solltet Ihr rechtzeitig in die Boxenstrategie einbeziehen, denn ohne entsprechenden Grip verliert Ihr schnell die Bodenhaftung. Setzt während des Rennens Regen ein, zieht Ihr je nach Stärke die passenden Schlechtwetterreifen auf. Bei längeren Prüfungen müsst Ihr darüber hinaus nach jeder fünften Runde zum Nachtanken in die Box.

Voraussetzung für Euren Erfolg sind aber nicht nur Streckenkenntnis, fahrerisches Können und strategische Boxenstopps, auch das Tuning des Fahrzeugs spielt eine wichtige Rolle. Simulations-Freaks dürfen sich eine gute Weile an den Feinheiten austoben, während Arcade-Fans auf die (ordentlichen) Standardeinstellungen vertrauen.

Auf Musik müsst Ihr wie schon bei den Vorgängern verzichten, dafür verwöhnen röhrende Motorensounds und deftige Reifenquietscher Eure Ohren. *sb/os*

Vorbildlich: Zu zweit dürft Ihr gegen vier weitere CPU-Gegner antreten. Die Bildrate bleibt dabei stabil.

ALS LIEBHABER VON ARCADE-RENNERN schreckten mich die beiden auf Realismus getrimmten Vorgänger-Teile eher ab, als dass sie mich begeisterten. Die Umstellung auf eine simplere, aber dennoch anspruchsvolle Fahrphysik ist in meinen Augen ein Schritt in die richtige Richtung. Nichts gegen realistische Rennsimulationen, aber jetzt macht es deutlich mehr Spaß, über die authentischen Rundkurse zu brettern. Auch die leicht pixelige Optik hat ihren Charme: Zwar müsst Ihr einige unschöne Ruckler in Kauf nehmen, dafür werdet Ihr mit feinen Spiegelungen, Gischtnebel bei Regen, zuckenden Blitzen und schrottbaren Original-Fahrzeugen verwöhnt. Die Motivation ist dank forderndem Karriere-Modus und vielen freispielbaren Goodies auf höchstem Niveau. Rennbegeisterte Playstation-Besitzer dürfen ohne Bedenken zugreifen.

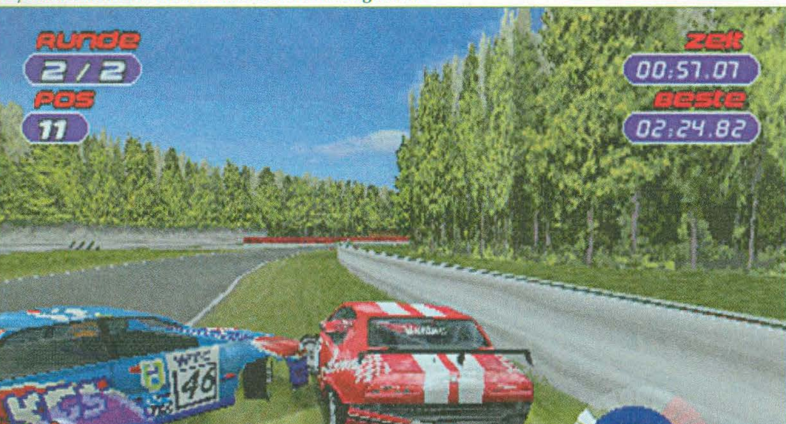
Oliver Schultes

Multiplayer-kompatibel:

Die Entwickler bei Codemasters haben sich auch im Mehrspieler-Bereich Gedanken gemacht. Mit bis zu drei Freunden gleichzeitig dürft Ihr individuelle Meisterschaften zusammenbasteln und so einige gesellige Stunden vor der Glotze verbringen. Nehmen mehr als zwei menschliche Kontrahenten am Rennen teil, heizt Ihr ohne Computer-Gegner über die Strecken. Während "TOCA World Touring Cars" im Zweispieler-Modus noch relativ flüssig läuft, ist ab drei Fahrern die Luft raus. Die Strecken zeigen deutlich weniger Details, Pop-Ups häufen sich und das Geschwindigkeitsgefühl lässt spürbar nach.



Im Vierspieler-Modus müsst Ihr auf weitere Gegner und einige Details verzichten



Immer diese Sonntagsfahrer! Durch die Unachtsamkeit eines Kontrahenten verliert Ihr nicht nur wertvolle Sekunden, sondern auch Eure frisch lackierte Stoßstange.



ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger wurde in MAN!AC 12/98 mit 88% Spielspaß getestet und hiermit auf 83% abgewertet.

NHL 2K

ENTWICKLER: Black Box, USA (www.sega.com)




Engpass vor dem Tor: Die per Standard eingestellte 'Ice-Cam' kombiniert dynamische Optik mit ausreichendem Überblick.



Der grüne Kreis zeigt's an: Die Frischlinge vom neuen Team der Atlanta Thrashers erfreuen sich gerade eines Überzahlspiels.

Die Expansion-Teams

der kommenden Saison – Minnesota Wild und die Columbus Blue Jackets – werdet Ihr in "NHL 2K" noch nicht finden: Nachdem die Puckflitzerei in den USA schon seit längerem erhältlich ist, tummeln sich hier nur die Mannschaften der abgelaufenen Spielzeit. Halb so schlimm, denn die spannende Finalserie, in der die New Jersey Devils über die (ehemals in Minnesota ansässigen) Dallas Stars triumphierten, lässt sich problemlos nacherleben.

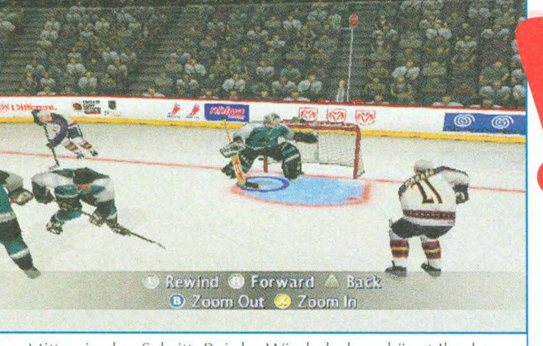
Frisches Futter für Dreamcast-Sportler: Während Football-Fans weiterhin vergeblich auf eine Veröffentlichung von „NFL 2K" hoffen, dürfen sich nach den Basketballern („NBA 2K") nun Puckjäger am jüngsten Spross der Sega-eigenen Sportspielreihe erfreuen. „NHL 2K" verkürzt die Sommerpause zwischen den Spielzeiten von DEL und NHL auf gewohnte Weise: Dank Lizenz sind sämtliche Spieler und Teams der nordamerikanischen Profiliga vertreten – zusätzlich geben sich die aktuellen Allstar-Auswahlen die Ehre. Nationalmannschaften glänzen hingegen nur durch Abwesenheit. Dafür finden Nostalgiker als Bonus bei den meisten Vereinen neben dem Dress der letzten Saison noch die Outfits früherer Spielzeiten.

Habt Ihr in Freundschaftsbegegnungen genügend Erfahrung gesammelt, wagt Ihr Euch an eine komplette Saison über 82 Spieltage oder versucht Euch direkt im nervenaufreibenden Play-Off: Sämtliche Regeln wie Zwei-Linien-Pass, Abseits und Icing sind auf Wunsch ebenso zuschaltbar wie gelegentliche Prügeleien zwischen erhitzten Kufencracks – somit lässt sich ganz nach Vorliebe das Verhältnis von Action und Realismus justieren. Bevor Ihr Euch auf's Eis wagt, wartet das Teammanagement: Tauscht mit anderen Vereinen Spieler oder bastelt Euch komplett neue Recken, mit denen Ihr den Mannschaftskader verstärkt. Außerdem nehmt Ihr auf Wunsch Umstellungen in den Reihen vor oder analysiert den Tabellenstand und die zahlreichen Statistiken zur laufenden Saison.

Das Spielgeschehen betrachtet Ihr aus fünf verschiedenen Kamerawinkeln wie Vogel- oder Seitenperspektive, Standardsituationen bekommen eigene Ansichten spendiert. Kommentiert wird das rasante Geschehen von einem amerikanischen Reporter-Duo. Die Steuerung wurde einfach gehalten: Schuss, Pass und Turbo belegen je einen Knopf, während die Abwehr ebenso unkompliziert Checks und Spielertausch ermöglicht. Mit der L-Taste wechselt Ihr im Handumdrehen die Offensiv- oder Defensiv-Taktik, könnt diese Entscheidungen aber (wie auch den Reihenwechsel) automatisch vom Dreamcast vornehmen lassen. *us*



Lupe kostet Aufpreis: Die eigentlich praktische Vogelperspektive sorgt durch die weite Entfernung schnell für Verwirrung.



Mitten in den Schritt: Bei der Wiederholung könnt Ihr den Schmerzmoment des Goalies stufenlos zoomen und drehen.

SILBER FÜR SEGA: **Während „NBA 2K" den Spitzenplatz unter den Basketball-Videospielen einnimmt, landet „NHL 2K" knapp hinter EAs „NHL 2000". Grafisch sieht der Sega-Kufensport natürlich deutlich besser aus: Toll animierte Spieler und viele kleine Details begeistern selbst Sportmuffel: Schlittschuhe kratzen Spuren ins Eis, abrupte Bremsungen lassen Schnee aufspritzen und die Banden wackeln bei jedem Check. Sauer stoßen mir allerdings die deutlichen Ruckler im 50-Hertz-Modus auf – so Euer TV-Gerät das zulässt, solltet Ihr sofort auf 60 Hertz schalten. Bei der Spieltiefe muss „NHL 2K" jedoch zurückstecken: Die Kontrolle Eurer Puckjäger ist reichlich simpel gestrickt, so wären z.B. eigene Knöpfe für Schlagschuss und Schlenzer ebenso sinnvoll gewesen wie ein Icon-Passing. Wieso zudem mit den Optionen und Taktiken so sparsam gehaushaltet wurde (so sind etwa weder Training noch eine kürzere Saison möglich), leuchtet mir nicht ein. Bei „NBA 2K" wurde in dieser Hinsicht schließlich auch erheblich mehr geboten. Trotzdem ist „NHL 2K" ein einwandfreies Eishockey, das jeder Dreamcast-Sportler bedenkenlos in seine Sammlung aufnehmen kann.**



Ulrich Steppberger





Während des Spiels überzeugen Präsentations-Details wie Spielervorstellungen (oben) oder Bully-Kameras (links)



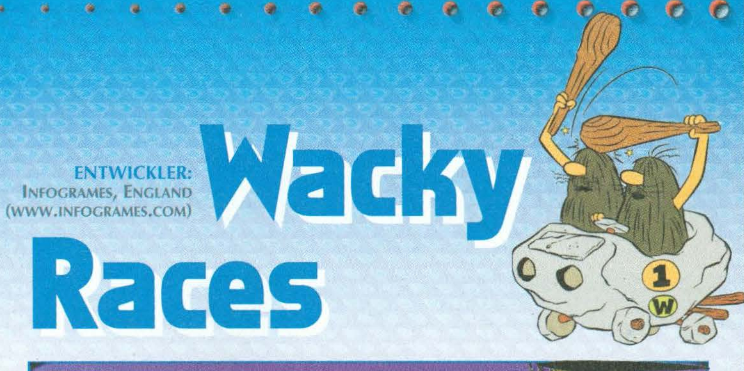
HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	80%
SOUND	69%
Spielspaß	82%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Leckere Optik für Kufenkünstler: Feines Eishockey, allerdings etwas optionsarm und simpel zu steuern.

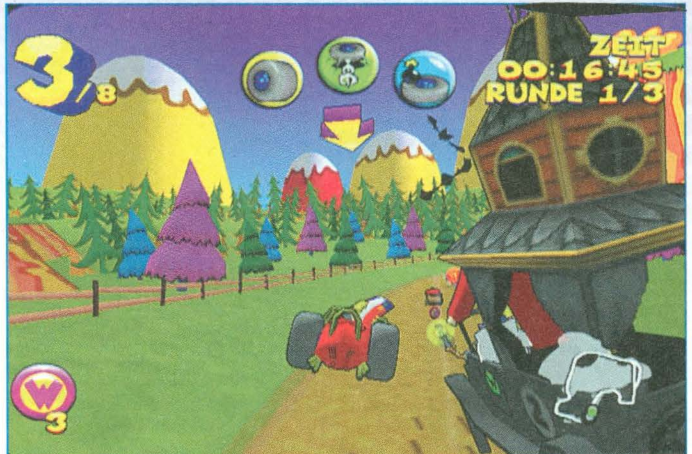



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant, den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 5/2000.



ENTWICKLER:
INFOGRAMES, ENGLAND
(WWW.INFOGRAMES.COM)

Wacky Races



Nicht nur Kontrahenten drangsalieren Euch, auch die Kameraführung sorgt für Chaos: Dicke Wagen versperren oft die Sicht.

Infogrames lädt zum Rennen der besonderen Art ein: Bei den „Wacky Races" nach dem TV-Vorbild von Hanna-Barbera tummeln sich allerlei skurrile Teilnehmer von Höhlenmenschen in der Steinkutsche bis zu Zwerg-Mafiosi in einer schwarzen Luxus-Karosse. Insgesamt elf Fahrer (davon drei versteckte) stehen mit zwei Lenkvarianten zur Wahl: Bei ‚Kart' bekommt Ihr zur Vereinfachung einen Driftknopf spendiert, während der realistischere ‚Fortgeschritten'-Modus eine Handbremse bereitstellt. Die übrigen drei Knöpfe belegt Ihr mit Waffen, zu deren Aktivierung Ihr unter der Fahrt ‚W'-Symbole sammelt. Aber Vorsicht, werdet Ihr getroffen oder heftig gerempelt, landen diese wieder auf der Piste. Zu Beginn braust Ihr nur über Pisten in drei Szenarien wie Winter- oder Westernlandschaft. Durch Siege schaltet Ihr weitere Kurse und drei neue Wettbewerbe frei: Im ‚Wacky Pokal' sammelt Ihr Ligapunkte, während bei der ‚Teufelszahn-Herausforderung' neben dem ersten Platz noch zehn goldene Symbole gefunden werden müssen. In den Kampfarenen ist dagegen die Platzierung egal, Hauptsache die Gegner werden effektiv verschrottet. Wie es sich für ein Dreamcast-Rennspiel gehört, treten bis zu vier Spieler gleichzeitig an. *us*

***AN DIE ZEICHENTRICKSERIE** erinnere ich mich nur noch düster – aber dass ich damit mehr Spaß hatte, weiß ich noch. Zwar ist die knallige Cartoon-Optik mitsamt „Jet Grind Radio"-ähnlichen Grafikeffekten auf den ersten Blick ansehnlich, doch eine wacklige Bildrate trübt die Freude ebenso wie das lahme Tempo der Flitzer. Ärgerlich finde ich zudem, dass bei den Rennen vieles vom Glück abhängt: Die Gegner fahren aus Prinzip immer im dichten Pulk, schon kleine Fehler oder ein fieses Extra werfen Euch deshalb schnell vom ersten auf den letzten Platz zurück. Dieser Umstand ist besonders frustig, weil zu Beginn kaum Spieloptionen wählbar sind. Habt Ihr öfters Freunde zur Hand, sieht die Sache rosiger aus: Im Splitscreen rast es sich deutlich unterhaltsamer um die Wette.*



Ulrich Steppberger

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
Infogrames	Dreamcast	100 Mark	63%	58%

Spielspaß 60%

Passabler Funracer mit witziger Optik und spaßigen Waffen, aber langsam und für Solisten frustrierend.

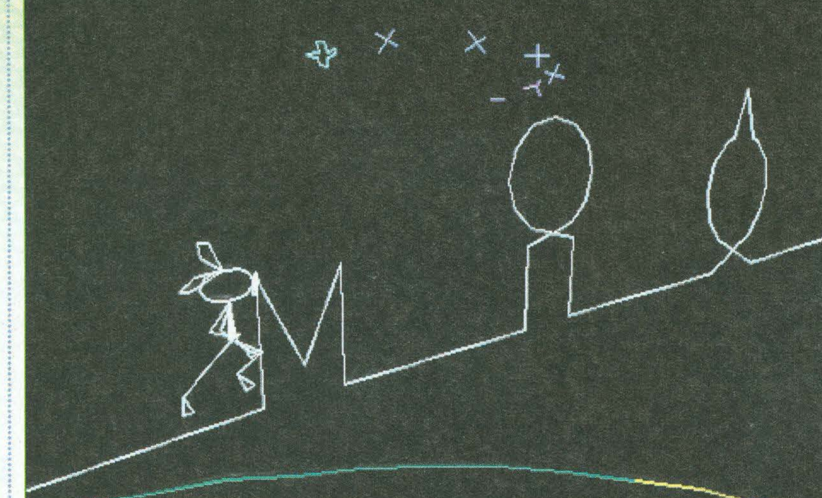
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



ANDERE VERSIONEN
Eine Umsetzung für die Playstation ist in Arbeit.

Vib-Ribbon

ENTWICKLER:
NANA-ON SHA.O, JAPAN
(WWW.PLAYSTATION.DE)



Munterer Marsch: Mit Strichhäschen Vibri wandert Ihr eine weiße Linie entlang und überwindet Hindernisse, die durch die Beats der Hintergrundmusik entstehen.

Musikalisch *ging es in den Spielen Masaya Matsuuras schon früher zu. Allerdings waren sowohl bei "Parappa the Rapper" als auch bei "Um Jammer Lammy" die Tracks*





Parappa (ganz oben) und Lammy sind die Vorgänger Vibris

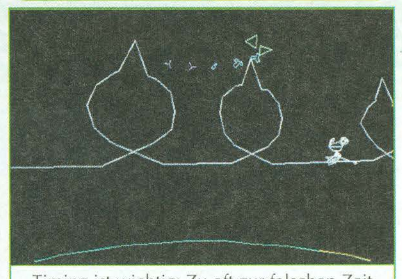
vorgegeben und die Grafik erstrahlte in knallbuntem Comic-Look. Auf die Idee für "Vib-Ribbon" kam der Japaner übrigens durch die Post eines kreativen Fans. In den USA braucht der Designer seine Anhänger ein weiteres Mal: Da die amerikanische Sony-Filiale das Spiel nicht veröffentlichen will, hat Matsuura zu einer Postkarten-Protestaktion aufgerufen.

Wer glaubt, dass Musikspiele mit "Space Channel 5" ihren skurrilen Höhepunkt erreicht haben, wird von Masaya Matsuura eines Besseren belehrt. Der Japaner, dem wir bereits zwei rhythmische Fingerübungen auf der Playstation verdanken, verwöhnt ein weiteres Mal die Ohren der Playstation-Spieler. Dafür fällt die Grafik von "Rib-Vibbon" auf den ersten Blick recht kärglich aus: Weiße Strichfiguren vor schwarzem Hintergrund erinnern eher an alte Vektorautomaten denn moderne Playstation-Optik. Die krude Darstellung passt allerdings hervorragend zum simplen Spielprinzip. Mit eurem Häschen Vibri lauft Ihr auf einer schier endlosen Linie entlang und überwindet mittels exakt getimtem Knopfdruck Hindernisse. Vier Grundtypen der Barrieren (Grube, Block, Welle, Looping) gibt es, jede verlangt nach einer bestimmten Taste Eures Pads. Hoppelt Ihr ein Weilchen ohne Patzer, wachsen dem Mümmelmann Flügel und er stolziert gekrönten Hauptes durch die Gegend. Kollidiert Ihr aber öfter mit einem Hindernis, bringt Euch die Linie durch Wackeln und Zittern immer stärker aus dem Rhythmus, bis Ihr schließlich zum Frosch mutiert. Zeigt Ihr Euch auch dieser Lebensform unwürdig, degeneriert Ihr zu einer abstrakten Schlange und haucht bei durchgehendem Versagen letztlich Euer Bildschirmleben aus.

Der Clou an dem unkonventionellen Geschicklichkeitstest ist, dass sich Art und Abfolge der Barrieren aus der Hintergrundmusik errechnen. Sechs hörenswerte Japano-Pop-Stücke der Band "Laugh and Beats", die drei Kurse in verschiedenen Schwierigkeitsgraden generieren, sind auf der CD enthalten. Dabei werden die Anforderungen nicht nur durch Höhe des Lauftempos und Frequenz der Hindernisse bestimmt, einige Musiktracks verursachen kombinierte Hürden. Diese meistert Ihr durch gleichzeitigen Druck auf die zwei entsprechenden Knöpfe, was im Eifer des Gefechts volle Konzentration fordert. Für zusätzliche Verwirrung sorgt die sich ständig verändernde Kameraperspektive: Mal seht Ihr das Geschehen von der Ferne und könnt Euch auf den kommenden Weg einstellen, mal wird in Nahaufnahme gezoomt, so dass Ihr blitzschnell reagieren müsst. Ab und zu dreht sich gar die Laufrichtung des Hasen.

Habt Ihr genug von den enthaltenen Musikstücken, könnt Ihr jede beliebige Audio-CD aus Eurem Fundus in die Playstation legen und Euch an einzelnen Tracks oder einer gesamten Scheibe versuchen. Dabei lässt wirklich jedes Lied eine andere, einzigartige Landschaft entstehen – der Zufall spielt keine Rolle. *sf*

Geschicklichkeits-König: Legt Ihr 18 exakte Sprünge am Stück hin, wachsen Vibri Flügel und er bekommt eine Krone aufgesetzt.



Timing ist wichtig: Zu oft zur falschen Zeit aufs falsche Knöpfchen gedrückt, und Euer Held degeneriert zum Frosch.

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	30 Mark
GRAFIK	38%
SOUND	75%
Spielspaß	77%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Der Ton macht die Musik: Simpler Geschicklichkeitstest mit herrlich schräger Grafik und pfiffigem Spielprinzip.



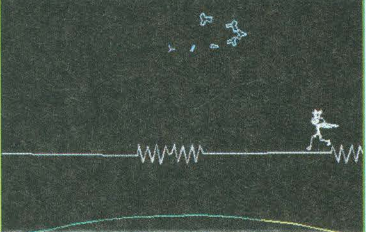
AB 6

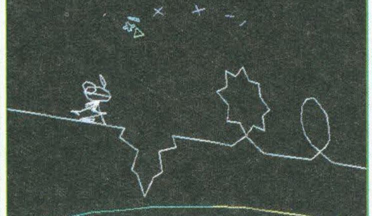
EINFACH (UND) ANDERS: Für die abgefahrene Idee hinter "Vib-Ribbon" gebührt den Entwicklern alle Hochachtung – besonders in Zeiten, in denen man Innovationen auf der Playstation mit der Lupe suchen muss. Zwar habt Ihr's hier mit einem absoluten Simpelspiel zu tun, das nach Meistern der drei vorgegebenen Kurse stocklangweilig würde. Durch die geniale Idee, den Parcours aus der begleitenden Musik zu berechnen, könnt Ihr aber gar nicht anders, als Eure komplette CD-Sammlung durchzuprobieren. Einziger Kritikpunkt ist die Undurchschaubarkeit der mathematisch-musikalischen Zusammenhänge: Oft fordern langsame Stücke mehr Geschicklichkeit als schneller Gitarrenrock. Wem das Ganze zu primitiv ist, der freut sich beim Niedrigpreis von 30 Mark zumindest über die sechs vollwertigen Popsongs.

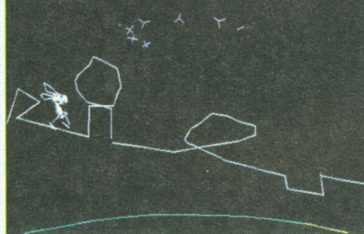


Stephan Freundorfer







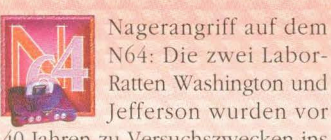


Musik zum Hören und Sehen: Jede beliebige Audio-CD lässt sich bei "Vib-Ribbon" einlegen, jeder Track liefert eine andere Landschaft. Von links nach rechts seht Ihr eine schmalzige U2-Ballade, deftigen Deutschrock von Rammstein und basslastige Beats von Leftfield.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: PURE ENTERTAINMENT, GB (WWW.PURE-ENT.CO.UK)

Rat Attack





Katzen im Kampf gegen Ratten: Je nach Position Eures Helden zoomt die Kamera näher ran oder weiter weg.

Nagerangriff auf dem N64: Die zwei Labor-Ratten Washington und Jefferson wurden vor 40 Jahren zu Versuchszwecken ins All geschossen. Jetzt sammeln die mutierten Nager ihre pelzigen Untertanen, um auf der Erde die Herrschaft der Ratten einzuläuten. Mit einer von acht 'Scratch Cats' müsst Ihr fortan mehr als 50 zoomende, bildschirmgroße Level von der allesfressenden Ratten-Plage säubern. Dazu legt Ihr mit dem Eraticator einen bunten Ring auf das Spielfeld, der jeden Nager innerhalb des Kreises in Euren Rucksack befördert. Schwups auf das Destruktor-Feld gelatscht und die Tierchen sind endgültig entsorgt. Erledigt Ihr mehrere Ratten auf einmal, erhaltet Ihr diverse Goodies wie Super-Speed oder Unverwundbarkeit. Habt Ihr die geforderte Zahl von Nagern eliminiert, erscheint ein Tor zum nächsten Abschnitt.

Auch auf dem N64 ist "Rat Attack" ein nettes Geschicklichkeitsspiel, doch leider entscheidet in den höheren Leveln häufiger Glück als Können. *os*

HERSTELLER: *Mattel*
SYSTEM: *Nintendo 64*
ZIRKA-PREIS: *120 Mark*
GRAFIK: *65%* SOUND: *42%*

Spielspaß **63%**

Chaotisches 3D-Geschicklichkeitsspiel für bis zu vier Rattenfänger: Für Hektiker der ideale Zeitvertreib.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

96 BIT · AB 6

ANDERE VERSIONEN
Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 11/99 mit 63% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: ZED TWO, ENGLAND (WWW.INFOGRAMES.DE)

Taz Express



Beziehungsstress bei den 'Looney Toones': Damit Faulpelz Taz nicht den ganzen Tag zu Hause herumlungert, besorgt ihm Freundin She-Devil einen Job als Paketkurier. In dem klassischen 3D-Jump'n'Run versucht Ihr fortan, die zerbrechliche Fracht möglichst unbeschädigt durch die Level zu bugsieren. Während tiefe Stürze und unfreiwillige Wasserbäder an der Energieleiste nagen, erhaltet Ihr durch regelmäßige Nahrungsaufnahme nicht nur Lebenskraft zurück, sondern beschleunigt auch das Aufladen Eures Tornado-Balkens. Einmal gefüllt, startet Taz auf Knopfdruck eine mächtige Wirbelattacke, mit der Ihr Euch einen Weg durch zuvor unpassierbares Gelände bahnt. Diverse Schalter- und Schlüsselrätsel stehen ebenfalls auf dem Programm. Trotz abwechslungsreichem Leveldesign lassen die träge Steuerung und nervige Sprungpassagen eher Frust als Lust aufkommen. Zumal Taz' erster 64-Bit-Ausflug sowohl optisch wie musikalisch auf Sparflamme kocht. *cg*

Postboten leben gefährlich: Im Inneren eines Alien-Raumschiffs wird Taz von surfenden Hühnern verfolgt.



HERSTELLER: *Infogrames*
SYSTEM: *Nintendo 64*
ZIRKA-PREIS: *100 Mark*
GRAFIK: *58%* SOUND: *52%*

Spielspaß **53%**

Spielerisch und technisch maues Hüpfabenteuer von der Stange – nur eiserne Taz-Fans greifen zu.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

256 BIT · AB 6

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.



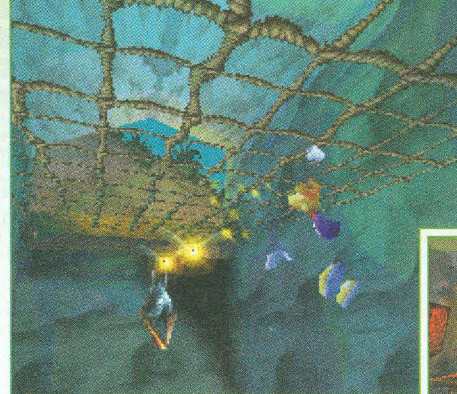


Rayman 2

ENTWICKLER:
UBI SOFT, FRANKREICH
(WWW.RAYMAN2.DE)

Die Portierung

auf die Playstation bescherte Rayman nicht nur ein von N64 und Dreamcast abweichendes Level-Design, sondern auch eine menschliche Sprachausgabe. Während Ubi Softs Goldlocke auf den anderen Systemen in einer witzigen Fantasie-Sprache plappert, ertönt jetzt aus den Boxen einwandfreies Deutsch. Einhergehend mit dieser Änderung wurde auch der flüsternde Begleiter von Rayman (Murfy) in Rente geschickt. Schade, denn die märchenhaften Stimmen passten besser zum Ambiente des Spiels. Nichtsdestotrotz ist die deutsche Synchronisation gelungen.



Nicht mal beim Klettern hat man seine Ruhe: Die Piranhas sind wohl nicht gefüttert worden.



Ein neuer Gegner: Dieses schießende Fass überlebt Ihr nur durch gekonntes seitliches Ausweichen.

Piranhas, die Zweite: Beim Tauchgang schnappen Euch die Viecher die Luftblasen weg.

Nach N64, Dreamcast und Game Boy erobert Ubi Softs gliederloser Held die nächste Konsole: Auch auf der Playstation muss Rayman wieder ausziehen und seine Heimat von den bösen Piraten befreien. Das finstere Gesindel hat das Herz der Welt in 800 kleine Teile (Lums) zerschlagen und die Bewohner zur Sklavenarbeit verdonnert – ein klarer Fall für den blondschöpfigen Strahlemann. Am Spielverlauf hat sich nichts geändert: Via Joypad dirigiert Ihr Rayman durch knapp 20 bunte 3D-Level, sammelt fleißig gelbe Lums, um zu neuen Abschnitten vorzudringen und kämpft mit allerlei Feinden ums Überleben. Werdet Ihr dabei verwundet, füllen rote Lums Eure Energieleiste, während grüne als Zwischenspeicherpunkte fungieren und blaue für mehr Sauerstoff unter Wasser sorgen. Im Laufe des Abenteuers lernt der Held neue Fähigkeiten, die für das Weiterkommen unerlässlich sind. So kann sich Rayman später mit einem magischen Seil an violetten Ringen festklammern und in Indiana-Jones-Manier über Schluchten schwingen oder mit seiner aufgeladenen Faust Hindernisse aus dem Weg räumen. Ganz ohne Extra-Power meistert er dagegen schwierige Hüpfpassagen mit seinem 'Ohrenpropeller' und längere Tauchausflüge in weitläufigen Höhlensystemen. Dabei trifft der Blondschopf nicht nur feindlich gesonnene Geschöpfe, sondern auch viele hilfreiche Freunde: Ein gefangener Wal bedankt sich mit lebenswichtigen Sauerstoffblasen und eine Seeschlange lädt Rayman zu einem Wasserskiausflug ein. Mit deren Unterstützung schlagt Ihr Euch durch lichte Wälder, dampfende Lavahöhlen, blubbernde Sümpfe und blau schimmernde Unterwasser-Welten, bis Ihr schließlich dem Piratenoberhaupt Kapitän Klingenbart auf seinem Schiff gegenübersteht. Seid Ihr dort angelangt, benötigt Ihr unbedingt die vier versteckten magischen Masken, um Polokus, den Geist der Welt rufen zu können – erst dann habt Ihr eine Chance gegen den zähen Bösewicht.

Die riesigen Level wurden im Vergleich zu N64 und Dreamcast deutlich simpler und mit weniger Details gestaltet. Dafür erwarten Euch neue Aufgaben, frische Gegner und ein von den anderen Versionen zum Teil deutlich abweichender Routenverlauf innerhalb der Abschnitte. *os*

AUCH AUF DER PLAYSTATION hat der blondschöpfige Held (fast) nichts von seinem Charme eingebüßt: Mit Rayman hüpft Ihr durch flüssig scrollende 3D-Welten, erfreut Euch am fantasievollen Level-Design und der hervorragenden Steuerung. Die bunte Märchen-Optik muss im Vergleich zur N64- und Dreamcast-Version zwar deutliche Abstriche in Detailgrad und Größe der Abschnitte hinnehmen, trotzdem ist sie für Playstation-Verhältnisse auf höchstem Niveau. Da der Schwierigkeitsgrad leicht zurück geschraubt wurde, haben auch Jump'n'Run-Neulinge ihre Freude an Raymans Hüpf-Eskapaden. Schleierhaft ist mir allerdings, warum Ubi Soft die brillante Fantasie-Sprache komplett gestrichen und durch weit weniger atmosphärische, deutsche Stimmen ersetzt hat – eine Umschalt-Option wäre nicht verkehrt gewesen.



Oliver Schultes



Spielspaß **85%**

HERSTELLER	
Ubi Soft	
SYSTEM	
Playstation	
ZIRKA-PREIS	
100 Mark	
GRAFIK	SOUND
82%	75%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

RAYMAN® 2, The Great Escape™
©2000 Ubi Soft Entertainment

Farbenprächtiges Jump'n'Run-Abenteuer mit flüssiger Optik, abwechslungsreichem Level-Design und putzigen Charakteren.





IT'S A MANIAC





Habt Ihr den Wächter besiegt (großes Bild), bekommt Ihr als Belohnung eine Maske (rechts). Rechts oben seht Ihr die pfiffige Weltkarte.

ANDERE VERSIONEN

Den Test der N64-Umsetzung findet Ihr in MAN!AC 12/99 (88% Spielspaß), auf dem Dreamcast hüpfte Rayman in Ausgabe 4/2000 (89% Spielspaß). Eine PC-Version ist ebenfalls erhältlich.



ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.CAPCOM.COM)

Tron Bonne



Die traditionsreiche Schatzsucher-Familie Bonne hat sich bei ihrem letzten großen Kredit etwas übernommen. Da das Geld für die Bezahlung der Schulden fehlt, nimmt der Gläubiger kurzerhand die Brüder Teisel und Bon gefangen. Prompt macht sich deren Schwester Tron auf, um die leere Familien-Schatzkammer aufzustocken. Vom Luftschiff 'Gesellschaft' aus koordiniert sie ihre Einsätze und verwaltet eine Truppe von 40 Servbots. Diese lebendigen Lego-Männchen unterstützen Tron bei ihren Missionen und halten Mech-Fuhrpark und Luftschiff in Schuss. Im Einsatz stürmen die Servbots Hauseingänge und enge Gassen, die für den Roboter Gustaff unerreichbar sind. Unterschiedliche Missionsparameter fordern die Zusammenarbeit zwischen Mech und Männchen: Mal löst Ihr einfache Denksportaufgaben, mal wandert Ihr in RPG-Manier durch muffige Höhlen. Meistens ballert Ihr Euch jedoch in Eurem Kampfanzug durch Echtzeit-Szenerien und erledigt bizarre Gegnerhorden. *dm*



Im Namen des Gesetzes: Als waschechte Piratenbraut geratet Ihr des öfteren mit der Polizei aneinander.



HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	59%
SOUND	61%

Spielspaß 62%

Putziger Genre-Mix mit wenig Tiefgang – dafür wachsen Euch die niedlichen Servbots schnell ans Herz.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: CRYO, FRANKREICH (WWW.CRYO.FR)

Ubik



Der berüchtigte französische Hersteller Cryo entführt Euch mit der Umsetzung eines zwei Jahre alten PC-Titels in die düstere Szenerie eines Bladerunner-Universums: Als Mitglied einer Spezialeinheit bringt Ihr außer Kontrolle geratene PSI-Mutanten mittels Feuerkraft wieder auf den Pfad der Tugend zurück. Habt Ihr nach dem Missionsbriefing im Hauptquartier ein Team aus bis zu fünf grobschlächtigen Soldaten und übergelaufenen Psychos zusammengestellt, geht es in dürftig gerenderten, tristen Großstadtlabyrinthen auf die Jagd. Gelangweilt klickt Ihr auf Winz-Icons, betreibt pseudoamüsante Kommunikation, wandert von Bildschirm zu Bildschirm und lasst Euch wegen miserabler Kameraperspektiven ohne Chance auf Gegenwehr von den Feinden abknallen. Die taktische Positionierung der Mannen macht wegen dem zähen Spielfluss und der hakeligen Steuerung wenig Sinn – so geht der strategische Ansatz gen Null. Allein die peinliche deutsche Übersetzung ist für ein paar Lacher gut. *sf*

Dank bunter Energieleisten könnt Ihr die wandernden Pixelhaufen als Eure Charaktere identifizieren

HERSTELLER	Cryo
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	31%
SOUND	35%

Spielspaß 19%

Cryo kann's nicht lassen: Taktisches 3D-Abenteuer, das wegen grober Designmängel an den Nerven zerrt.





ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

Grind Session

ENTWICKLER:
SHABA GAMES, USA
(WWW.SHABA.COM)



Die Skateboard-Welle ebbt nicht ab: Bevor uns mit Activisions "Tony Hawk´s Pro Skater 2" demnächst der Nachfolger des überraschend erfolgreichen Trendsetters ins Haus steht, versucht Sony ein Stück vom profitablen Rollbrettkuchen abzugreifen.

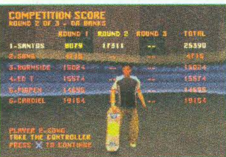
Bei "Grind Session" habt Ihr die Wahl zwischen sechs der populärsten US-amerikanischen Skater. Nicht nur das Outfit, auch technische Stärken und Schwächen der jeweiligen Fahrer wurden auf die virtuellen Pendants übertragen. Könnt Ihr Euch nicht zwischen Willy Santos, Daewon Song oder Cara-beth Burnside entscheiden, dürft Ihr auf einen von vier Amateuren zurückgreifen und eine individuelle Karriere starten. Während sich "Tony Hawk"-Veteranen sofort mit der Steuerung der Boards zurecht finden, werden Anfänger im Trainingskurs Schritt für Schritt in die komplexe Welt des Skatens eingeführt.

Das Herzstück des Spiels stellt der Turniermodus dar: Auf acht Kursen und einer freizuspielenden Strecke vollführt Ihr die wildesten Tricks und Kunststücke. Im Gegensatz zu "Tony Hawk" brettert Ihr nicht durch Fantasieanlagen, sondern auf real existierenden Strecken wie den Straßen von San Francisco oder dem Skatepark in Detroit. Erster Austragungsort ist New York City. Um Zugriff auf die anderen Level zu erhalten, müsst Ihr eine bestimmte Anzahl von 'Respect'-Punkten verdienen. Diese winken für waghalsige 'Ollies', 'Board Grabs' und gut ausbalancierte 'Grinds', zudem kassiert Ihr für das Demolieren von Ghettoblastern, Fässern und ähnlichem Inventar. Dabei jagt Ihr nicht nur über konservative Half-Pipes, Pools und Rampen, sondern nutzt auch Autos, Häuserdächer oder Geländer für Eure Rollbrettstunts. Das Angebot an Tricks ist reichhaltig: Durch Steuern in eine bestimmte Richtung in Verbindung mit einem der vier Basismanöver (Grab, Ollie, Grind und Sprungdrehung) stehen Euch insgesamt fast 70 Stunts zur Verfügung. Für jeden Move erhaltet Ihr Punkte; kombiniert Ihr geschickt verschiedene Kunststücke, geht ein wahrer Punktehagel auf Euer Konto nieder.

In jedem Level sind zudem ein paar besonders knifflige Manöver versteckt. Auf Knopfdruck wechselt Ihr zur 'Skater's Eye'-Perspektive, in der Ihr Euch in aller Ruhe nach obigen Sonder-Aufgaben umseht – die sonst gnadenlos tickende Uhr bleibt stehen. Nach erfolgreichem Ausführen werden Euch nicht nur wertvolle Extrasekunden spendiert, sondern auch geheime Streckenbereiche offenbart. *cg*

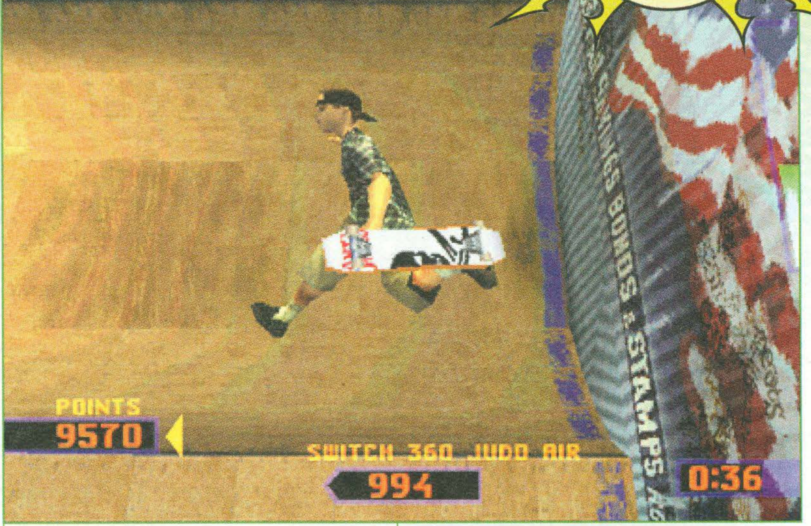
***Im Mehrspielermodus** treten bis zu 16 Skateboard-begeisterte Freunde mit- oder gegeneinander an. Auf einen Splitscreen wie in "Tony Hawk" müsst Ihr allerdings verzichten. Statt dessen geht das Joypad reihum,*



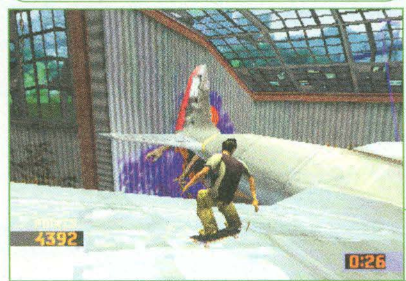


Klassisch: Nachdem Ihr hintereinander Euer Skate-Glück versucht habt, wird abgerechnet.

und Ihr versucht einer nach dem anderen im 'Tech Challenge Mode' oder 'Team Play' durch waghalsige Combos die höchste Punktzahl zu ergattern. Oldie-Fans fühlen sich angenehm an selige "Winter "- und "Summer Games "-Zeiten erinnert.



Skate or die: In der Half-Pipe probiert Ihr gewagte Kunststücke aus – nur richtiges Landen will gelernt sein.



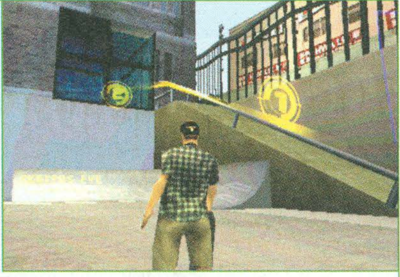


Gewusst wie: Die zahlreichen Geheimnisse der neun Hallen- und Freiluftkurse lüftet nur, wer die richtige Technik beherrscht.

WER SCHON TONY HAWK DURCH DIE HALF-PIPE GESCHEUCHT HAT, wird mit "Grind Session" keine Probleme haben. Der Titel sieht dem Bestseller nicht nur zum Verwechseln ähnlich, sondern steuert sich auch beinahe gleich. Das ist zwar in Ordnung, doch mangelnde Innovation und eintönigere Kurse verweisen die Sony-Skaterei klar auf den zweiten Platz. Gut geklaut ist das Ganze aber allemal: Die acht Strecken motivieren Euch mit zahlreichen Geheimabschnitten, und die Jagd nach neuen, punkteträchtigen Combos lässt Euch immer wieder zum Joypad greifen. Nicht zuletzt durch den trashigen Punk-Soundtrack (u.a. mit No FX, Sonic Youth und Black Flag) kommt gehörig Atmosphäre auf. Die Steuerung ist vorbildlich und gutmütiger als das "Tony Hawk"-Pendant: Während Skateboard-Neulinge mit den Grundelementen schnell die ersten Erfolge feiern, wird auch altgedienten Profis dank zahlloser Kombinationsmöglichkeiten genügend spielerischer Tiefgang geboten. Die Idee mit dem 'Skaters Eye' hat mir gut gefallen, dafür vermisse ich einen Streckeneditor. Wer "Tony Hawk" nicht gespielt hat, kann bedenkenlos zugreifen – alle anderen sollten sich die Investition gut überlegen.

Colin Gäbel





Wenig Neues: Der Balance-Balken hilft Euch, beim Grinden das Gleichgewicht zu halten. Im 'Skater´s Eye'-Modus erkennt Ihr an der Färbung den Schwierigkeitsgrad einer Schikane.

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	75%

Spielspaß 80%





Gut abgeschaut: Tolle Trendsport-Simulation mit reichlich "Tony Hawk"-Anleihen – für Einsteiger wie Profis.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

Radikal Bikers

ENTWICKLER:
BIT MANAGERS, SPANIEN
(WWW.INFOGRAMES.DE)



Pixelterror: Im Wust der primärfarbenen Grob-Polygone rast Ihr nicht selten blind in Euer Verderben.

Neben Spieletester und Teletubbie-Darsteller gibt es wenige Jobs, die so abgefahren und gefährlich sind wie der des Pizzaboten: Bei der Umsetzung eines bei uns nahezu unbekannten Gaelco-Automaten schwingt Ihr Euch auf einen schnittigen Motorroller und wagt Euch ins urbane Straßenlabyrinth. Hauptziel ist es, das italienische Nationalgericht möglichst schnell und unbeschadet an den Zielort zu bringen – dummerweise will das auch ein rivalisierender Lieferservice, der seinen eigenen Fahrer losschickt. Um einen Level erfolgreich abzuschließen, gilt es also nicht nur, innerhalb des Zeitlimits anzukommen, sondern auch noch die Konkurrenz abzuhängen. Geholfen wird Euch durch Abkürzungen und via Rampensprung erreichbare Extras, die entweder Bonussekunden, Turboschub oder kräftige Schuhe zum Wegkicken spendieren.

Im 'Arcade'-Modus warten drei Städte mit vier Abschnitten, während in der neuen 'Radikal'-Variante vier zusätzliche Metropolen zu bewältigen sind. Hier bekommt Ihr – abhängig von den Crashes und gefundener Pizzazutaten – Trinkgeld ausgezahlt, mit dem Ihr Euch schnellere Vehikel leistet. Tretet Ihr zu zweit an, duelliert Ihr Euch im Splitscreen auf sechs eigens designten Rundkursen. *us*

RESPEKT, INFOGRAMES: Es gehört schon Mut dazu, heutzutage ein Spiel mit so gruseliger Optik auf den Markt zu werfen. Alleine das flüssige Scrolling lindert den Schmerz, den große PAL-Balken, extrem klobige Figuren und grelle Farben dem Auge antun. Der Sound passt sich dem Niveau an und nervt im Handumdrehen mit immer gleichem Pseudo-Rock-Geschrammel. Schade drum, denn das Prinzip eines linearen „Crazy Taxi" hat seinen Reiz – wären da nicht auch noch spielerische Ärgernisse: Ohne stupides Pauken des Kursverlaufs habt Ihr nur wenige Gewinnchancen. Und wenn Ihr eine Abkürzung verpasst oder ein Extra auslasst, seht Ihr vom Konkurrenten nur noch den Auspuff – da helfen auch die unendlichen Continues nicht weiter: Hier hat der Frust Vorfahrt.



Ulrich Steppberger



HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	60 Mark
GRAFIK	41%
SOUND	37%

Spielspaß 46%

Bemerkenswert hässliche Simpelraserei, die mit chaotischem Ablauf und hoher Schwierigkeit nervt.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
Paradox Develpoments, USA
(www.activision.com)

X-Men: Mutant Academy



In der Arena-Ecke muss sich Fellknäul Beast die schmerzhaften Attacken der schlagkräftigen Storm gefallen lassen

Explosiv: Mit dem fiesen Endgegner Magneto ist dank übermächtiger Superkräfte nicht zu spaßen.

Film ab:

Auf der X-Men-CD findet Ihr den Trailer zur aktuellen Kino-Eskapade der Marvel-Helden. Unter Führung von Professor X (Patrick Stewart) kämpfen die guten X-Men gegen die Mutantentruppe des fiesen Magneto. Dieser wird gespielt von Ian McKellan, der in den kommenden "Herr der Ringe"-Filmen den Zauberer Gandalf verkörpert. In weiteren Rollen sind Bond-Girl Famke Janssen (Dr. Jean Grey) und die hübsche Halle Berry (Storm) zu sehen.







Marvels Vorzeige-Mutanten sind wieder da und treten diesmal nicht unter dem gewohnten Capcom-Banner, sondern mit wehender Activision-Fahne in den Playstation-Ring.

Insgesamt zehn Superhelden finden sich zum Duell ein, sowohl die braven X-Men als auch die Schurkentruppe um Oberbösewicht Magneto stehen zur Wahl. Die Fieslinge Toad, Sabretooth und Mystique müsst Ihr jedoch erst freispielen, am Anfang dürft Ihr nur mit den sechs 'guten' Superhelden in den Arcade-Mode ziehen. So prügelt Ihr Euch mit Cyclops, Wolverine und Co. durch die restlichen Mutanten und profitiert dabei von Erfahrungen mit der einschlägigen Prügel-Konkurrenz. Wie von den Capcom-Kollegen gewohnt, nutzt Ihr drei verschiedene Schlag- bzw. Trittvarianten und sammelt so Energie für vernichtende Super-Specials. Gekontert wird per Buttondruck und auch Würfe führt Ihr über einen eigenen Knopf aus. Für besonders effektive Super-Moves beharkt Ihr bei gefüllter Special-Leiste mehrmals den X-Knopf – die so gesammelte Kraft entlädt sich in einer fulminanten Attacke. Dabei bewegen sich die X-Men trotz 3D-Arena immer auf einer Linie, Gegner lassen sich wie beim herkömmlichen Bitmap-Prügler in die Ecke drängen. Der räumliche Hintergrund wird nur für Kameraschwenks genutzt, Ausweichschritte kennen die mutierten Superkämpfer nicht.



Um Euch mit dem Bewegungsrepertoire der einzelnen Kämpfer vertraut zu machen, trainiert Ihr im Übungsraum der Mutanten-Akademie Schlagvariationen und Special-Moves. Wer sich fit genug fühlt, stellt sich dem bösen Magneto im Arcade-Modus oder beweist seine Standfestigkeit in der Survival-Variante. Alternativ beeindruckt Ihr einen Freund im Zwei-Spieler-Duell mit ungeahnten Superkräften. Beharrliche Naturen werden im Cerebro-Menü mit zahlreichen Extras belohnt: Im Laufe der Zeit spielt Ihr alternative Kostüme, Comic-Zeichnungen und jede Menge Filmschnipsel frei, die Ihr auf der Memory-Card archiviert.

Damit Ihr Eure Zeit nicht sinnlos verplempert und gezielt auf Extra-Jagd gehen könnt, ist das gesamte Spiel eingedeutscht. Nicht nur die Bildschirmtexte, auch abfällige Siegeskommentare Eurer Kämpfer wurden übersetzt. *dm*



Wer sich fleißig durch die einzelnen Spielmodi zockt, wird mit Filmschnipseln und Comic-Bildern belohnt.

DIE MARVEL-MUTANTEN schlagen sich im Vergleich zur Konkurrenz nicht schlecht. Große Move-Vielfalt und angenehm flotter Spielfluss sorgen für Wohlgefallen, lediglich die etwas träge Steuerung und der altbackene technische Eindruck bringen Minuspunkte. Auch die geringe Zahl an spielbaren Charakteren (bedingt durch die Filmvorlage) stößt dem Prügelfan negativ auf. Dazu kommt die sträfliche Vernachlässigung der Multiplayer-Varianten, außer dem üblichen Versus-Modus findet sich keinerlei Abwechslung. Dafür motivieren die zahllosen Bonusfeatures zu durchzockten Prügelnächten, um auch die letzte Filmsequenz freizuspielen. Die bemühte deutsche Synchronisation entlockt Euch das ein oder andere Schmunzeln. Prügelfans, die genug von der Capcom-Einheitskost haben, spielen probe.

David Mohr



Bei den zahlreichen Zeitlupeneinstellungen kommt fast schon "Matrix"-Stimmung auf

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
EA Sports/Climax, England (www.ea.com)

Bundesliga Stars 2001



Immer noch nicht genug von Fußball? Zum geschlagenen neunten Mal in fünf Jahren beehrt EA Sports die Sony-Konsole mit einem Ableger der "FIFA"-Reihe, diesmal mit der Neuauflage ihrer "Bundesliga Stars"-Serie. Vor hörenswerten Tracks von 'Ministry of Sound' wählt Ihr das Team Eures Vertrauens und nehmt an der Saison 2000/2001 teil. Weder an der gewohnten Optik noch der vereinfachten "FIFA"-Steuerung hat sich was geändert, dafür wurde das Sternchensystem erweitert. Die Punkte, die Ihr mit Euren Leistungen verdient und mit denen Ihr zwischen den Begegnungen Eure Mannen aufpeppt bzw. Neueinkäufe tätigt, gibt's jetzt auch für Sonderaufgaben. Lasst Ihr Euch vor der Partie auf Herausforderungen wie 'Erreichen eines Hattricks' oder 'Sieg mit zwei Toren Abstand' ein, gibt's Bonussternchen, bei Nichterfüllung winkt ein entsprechender Abzug. Untermalt wird Euer Gekicke von stimmgewaltiger Fankulisse sowie Töppi- und Manni-Gelaber. *sf*



Cottbus und Köln in der ersten Liga: So aktuell die Saison auch ist, so altbekannt sind Grafik und Spielmechanik der "Bundesliga Stars".

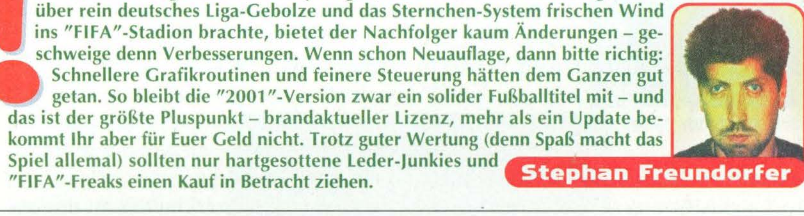
Die sauer verdienten Punkte werden auf dem Transfermarkt investiert



HERSTELLER	Spielspaß 71%	ACTION
Electronic Arts	Fußball-Alltag: Kickt mit den aktuellen Bundesliga-Teams in gewohnter FIFA-Manier und baut Euch eine Spitzenmannschaft auf.	STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Playstation		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
90 Mark		
GRAFIK 70%		
SOUND 81%		

ANDERE VERSIONEN

Der Vorgänger wurde in MAN!AC 10/99 getestet (Abwertung auf 71%).

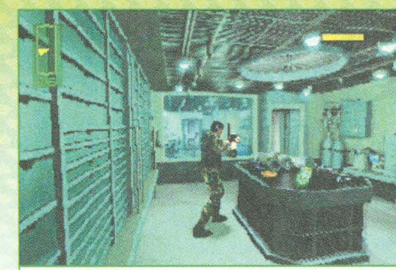


GELDGEIL WIE EIN BUNDESLIGA-STAR: Die Meister im Lizenz-Ausschlachten schlagen erneut zu. Doch im Gegensatz zur letztjährigen, neuen Idee der "Bundesliga Stars", die zumindest über rein deutsches Liga-Gebolze und das Sternchen-System frischen Wind ins "FIFA"-Stadion brachte, bietet der Nachfolger kaum Veränderungen – geschweige denn Verbesserungen. Wenn schon Neuauflage, dann bitte richtig: Schnellere Grafikroutinen und feinere Steuerung hätten dem Ganzen gut getan. So bleibt die "2001"-Version zwar ein solider Fußballtitel mit – und das ist der größte Pluspunkt – brandaktueller Lizenz, mehr als ein Update bekommt Ihr aber für Euer Geld nicht. Trotz guter Wertung (denn Spaß macht das Spiel allemal) sollten nur hartgesottene Leder-Junkies und "FIFA"-Freaks einen Kauf in Betracht ziehen.

Stephan Freundorfer

ENTWICKLER:
SUGAR & ROCKETS, JAPAN
(WWW.PLAYSTATION.COM)

Chase the Express



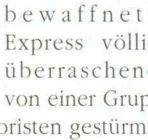
Augen auf: Während wichtige Items durch Blinken auf sich aufmerksam machen, müsst Ihr nach Aufzeichnungen genauer suchen.



Brutale Rache: Mit den skrupellosen Terroristen geht Ihr nicht gerade zimperlich um. Außer Blutfontänen gibt´s aber keine herben Splatter-Einlagen.

'Die nackte Kanone' lässt grüßen: Meist bieten Euch Kisten eine gute Deckung – hier hatte Euer Gegner wohl die gleiche Idee.

***Während Sony** die Terroristenhatz in Japan und Europa selbst veröffentlicht, erschien das Spiel in den USA über Publisher Activision. Trotz Namensänderung in "Covert Ops: Nuclear Dawn" gibt's inhaltlich aber keine Unterschiede.*



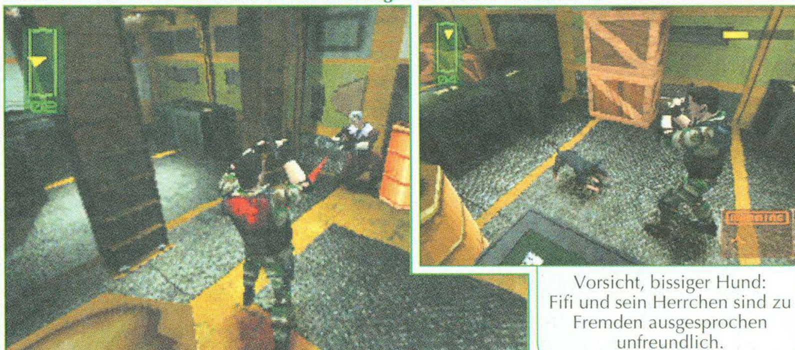
Während Sonys „Resident Evil"-Clone in Japan und den USA bereits vor einigen Monaten erschienen ist, kommen nun auch europäische Spieler in den Genuss von "Chase the Express". Allerdings orientiert sich lediglich die Spielmechanik an Capcoms Horror-Klassiker, die Story erinnert mehr an Action-Reißer à la 'Stirb langsam' oder 'Alarmstufe Rot': Nach einem Staatsbesuch in St. Petersburg befindet sich der französische Botschafter samt Ehefrau und Tochter an Bord des Hochsicherheitszugs 'Blue Harvest' auf dem Weg in die Heimat. Doch mitten im frostigen Russland wird der schwerbewaffnete Express völlig überraschend von einer Gruppe internationaler Terroristen gestürmt. Rücksichtslos massakrieren die sogenannten 'Ritter der Apokalypse' die gesamte NATO-Eskorte inklusive Zugpersonal und nehmen die Botschafter-Familie als Geisel. Mit einer Nachdruck verleihenden Atombombe im Gepäck, ist die Lösegeldforderung nicht gerade bescheiden: 20 Milliarden Dollar will man von der französischen Regierung zur Finanzierung terroristischer Aktivitäten. Doch zum Glück fallen nicht alle Soldaten dem brutalen Anschlag zum Opfer – in der Rolle des Elite-Soldaten Jack Morton ist Eure Aufgabe klar: Befreit den französischen Politiker und sichert die Bombe, bevor die atomare Ladung Paris erreicht.

Nachdem die Geschichte bis zu diesem Punkt durch eine tolle FMV-Sequenz erzählt wird, greift Ihr aktiv ins bleihaltige Geschehen ein. Ähnlich wie im neuesten Zombie-Ableger „Resident Evil: Code Veronica" infiltriert Euer Polygon-Held eine Echtzeit-3D-Umgebung – dynamische Kameraschwenks und -fahrten inklusive. Eure Rettungsaktion beginnt auf dem Dach des dahin rasenden High-Tech-Zugs. Doch während Ihr noch nach einer Einstiegsmöglichkeit sucht,

ALLES NUR GEKLAUT: Ein großes Pfui geht zunächst an die 'kreativen' Köpfe hinter "Chase the Express". Wie sehr hier beim allmächtigen "Resident Evil" abgeguckt wurde, kann wirklich nur als dreist bezeichnet werden. Egal ob Stil der Rätsel, Menüdesign oder Kampfsystem, fast alle Spielelemente sind Genre-Fans seit Jahren bekannt. Trotzdem gilt: Besser gut geklaut als schlecht erfunden. Leider kann man das von den Kämpfen nicht behaupten: Mangels automatischer Zielfunktion und oftmals ungünstig positionierter Kamera laufen die Schießereien sehr nervig ab. Steht der Feind nicht im Bildausschnitt, habt Ihr keine Kontrolle darüber, ob Eure Schüsse sitzen oder buchstäblich ins Leere gehen. Eine zuschaltbare Ego-Perspektive hätte hier Abhilfe geschaffen. Auch die abwechslungsreichen aber extrem verpixelten Texturen dämpfen meine Begeisterung. Dass Spiele mit Echtzeit-3D-Hintergründen besser aussehen können, zeigte bereits vor einem Jahr das technisch verwandte "Dino Crisis". Dank atmosphärischer Soundkulisse, intrigenreicher Story und abwechslungsreichem Spielverlauf ist "Chase the Express" dennoch für Genre-Fans interessant, mir muss ein Action-Adventure anno 2000 allerdings mehr Innovation bieten.



Colin Gäbel



Vorsicht, bissiger Hund: Fifi und sein Herrchen sind zu Fremden ausgesprochen unfreundlich.



Du bist nicht allein: Bei Euren Streifzügen trefft Ihr auf weitere Überlebende des Massakers.

Und ewig grüßen die Zombies: Nicht nur beim Design der Menüs orientierten sich die Programmierer stark an "Resident Evil"...

...auch das traditionelle Kisten-Verschieben kennt der Fan aus Capcoms Höllentrip.

werdet Ihr auch schon von einem feindlichen Empfangskomitee überrascht. Zwar zieht Morton bei den folgenden Konfrontationen selbstständig seine Waffe, eine automatische Zielfunktion haben die Programmierer aber ebensowenig eingebaut wie eine exakte Trefferzonenabfrage. Vielmehr informiert Euch ein verschiedenfarbiges Fadenkreuz darüber, wie genau Ihr den Gegner im Visier habt. Die Qualität eines Treffers richtet sich dabei nach der Entfernung des Feindes und der angepeilten Schuss-Richtung. Im leichtesten Schwierigkeitsgrad genügt so bereits eine exakt platzierte Kugel, um die bösen Buben in die Hölle zu pusten. Neben den Standard-Terroristen wollen Euch später auch zähnefletschende Hunde und robuste Zwischengegner ans Leder. Um dem feindlichen Kugelhagel nicht schutzlos ausgeliefert zu sein, könnt Ihr Euch auf Knopfdruck ducken oder eine lebensrettende Seitwärts-Rolle vollführen. Rennen und 180-Grad-Drehung stehen ebenfalls auf Mortons Bewegungsprogramm. Nach ihrem Ableben hinterlassen eliminierte Terroristen oftmals wertvolle Munition und Medi-Paks – nützliche Helferlein, die sich auch in Schränken und Kisten aufspüren lassen.



Nicht aufgepasst: Fallt Ihr in die Spalten zwischen den Waggons, könnt Ihr Euch nur durch hektisches Knöpfedrücken befreien.

Abteil für Abteil kämpft Ihr Euch so durch die fahrende Festung. Rätseltechnisch greift „Chase the Express" auf Bewährtes zurück: Meist sucht Ihr die passende Keycard, um verschlossene Türen zu öffnen, oder entnehmt Tagebüchern wichtige Code-Wörter. Maximal acht unterschiedliche Gegenstände passen in Eure Taschen, überschüssiger Krempel lässt sich in speziellen Boxen verwahren, gespeichert wird ebenfalls dort. Im weiteren Spiel findet Ihr großkalibrige Waffen wie MG oder Granatwerfer, Spezial-Equipment wie Nachtsichtgerät und kugelsichere Weste erleichtern Eure Mission. Im Status-Menü verwaltet Ihr nicht nur Eure Items, sondern könnt auch Funkkontakt mit dem Hauptquartier aufnehmen, um wichtige Infos zu erhalten. Für Abwechslung vom harten Soldaten-Alltag sorgen kleine Zwischenspiele. So holt Ihr z.B. per MG-Geschütz feindliche Helikopter vom Himmel oder versucht als Lokführer einen Güterzug auf die Höhe des 'Blue Harvest' zu manövrieren (siehe 'Hotline'-Kasten).
Die sporadisch auftauchenden Videosequenzen sind mit unmotivierter deutscher Sprachausgabe unterlegt, im eigentlichen Spiel müsst Ihr die Texte selbst lesen. *cg*

Um mehrfaches Durchspielen

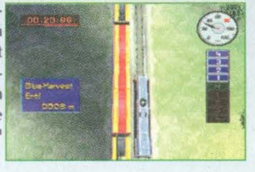
reizvoller zu machen, bauten die Entwickler insgesamt fünf verschiedene Spielverläufe ein. Je nachdem, wie Ihr Euch in bestimmten Situationen verhaltet, ändert sich die weitere Handlung. An einer Stelle seid Ihr z.B. aufgefordert, für einen schwer verwundeten Kameraden eine Blut-Transfusion herzustellen. Entscheidet Ihr Euch für die falsche Blutgruppe, geht der Arme qualvoll zu Grunde und steht Euch logischerweise an späterer Stelle nicht mehr hilfreich zur Seite.



Auch ohne Medizin-Studium braut Ihr für Euren Kollegen die passende Blutspende zusammen.



WAFFENKUNDE: Die Standard-Pistole leistet Euch bis zum Ende des Spiels gute Dienste. Findet Ihr im weiteren Verlauf die Zwillings-Wumme, pustet Ihr den Feind doppelt effektiv ins Jenseits. Die Maschinen-Pistole 'MP5' zeichnet sich dagegen durch ihre hohe Feuerrate aus – per Zusatzmagazin dürft Ihr 40 Kugeln in kürzester Zeit verballern. Da die MP-Munition rar gesät ist, solltet Ihr Euch allerdings die Patronen für den Kampf gegen Boris Zugoski aufsparen. Die beste Waffe im Spiel stellt dank hoher Reichweite das 'SP550' dar. Ihr findet das Sturmgewehr erst spät, dafür werdet Ihr mit reichlich Munition entschädigt.
MUNITIONSMANGEL: Spart von Anfang an mit den kostbaren Patronen, indem Ihr nur bei rotem Fadenkreuz abdrückt. Speziell auf 'Hard' bekommt Ihr sonst bei den Zwischengegnern lästige Nachschubprobleme. Vielen Terroristen entkommt Ihr zudem durch simples Davonlaufen.
DAS EISENBAHNSPIEL: Die Steuerung des Güterzugs gestaltet sich wegen dessen trägen Fahrverhaltens und dem knappen Zeitlimit ziemlich kniffelig. Wendet folgende Taktik an: Beschleunigt den Zug im zweiten Gang bis Ihr auf ca. 350 Meter an den rotleuchtenden Waggon herangekommen seid. Schaltet nun in den ersten Rückwärtsgang. So solltet Ihr bis zum Ziel-Wagen auf die richtige Endgeschwindigkeit abgebremst haben. Auf 'Normal' bremst Ihr bereits bei 460 Metern ab.



Spielspaß 67%

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	73%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Hochspannung auf Schienen: Atmosphärischer 'Resi'-Clone mit grober Grafik und schwachem Kampfsystem.









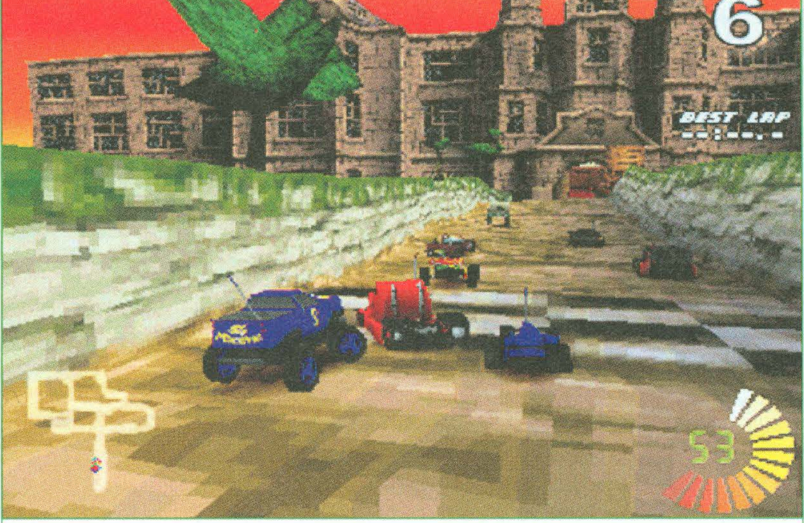


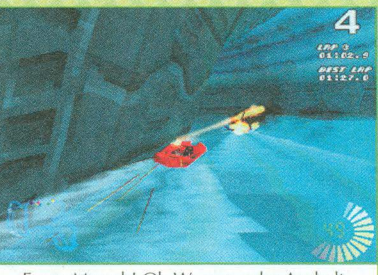
Anschauungsunterricht in Sachen Zielen: Erst ab einer bestimmten Nähe zum Feind erscheint Euer Fadenkreuz. Um nicht unnötig Munition zu verschwenden, solltet Ihr den Finger am Abzug solange ruhig halten bis sich das Visier rötlich färbt. Für Eure Geduld werdet Ihr mit einem effektvollen Abgang des Bösewichts belohnt.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
ACCLAIM, ENGLAND
(WWW.ACCLAIM.DE)

RC Revenge


Phantasievolle Szenerien: Neben Dschungel und Museum durchquert Ihr in "RC Revenge" auch geheimnisvolle Gemäuer und muffige Gruften.


Feuer Marsch! Ob Wasser- oder Asphaltstraße, Extrawaffen lassen sich allerorts vorteilhaft einsetzen.

Wer gern mit
Miniatur-Fahrzeugen durch konsolengenerierte Welten jagt, wird auch in Zukunft kaum Mangelerscheinungen verspüren. So ist es wenig wahrscheinlich, dass "Micro Maniacs" das letzte Zwerg-Rennen von Codemasters war (obwohl die Verkäufe wegen dem Verzicht auf die legendären "Micro Machines" weit hinter den Erwartungen zurück geblieben sind). Mattel steuert noch in diesem Jahr das Fernlenk-Spiel "Tyco R/C Assaut" zum Playstation-Fuhrpark bei und plant zudem bereits eine X-Box-Version. PS2- und Dreamcast-Nutzer dürfen sich dagegen auf "Stunt GP" von Team 17 freuen, das sich – neben einem großen Anteil an Loopings und Rampen – besonders durch eine realistische Fahrphysik auszeichnen soll.


"Stunt GP" lädt im Herbst zu wilden Fahrkunststücken auf PS2 und Dreamcast ein

PS

Acclaims funkferngesteuerte Miniflitzer bekommen exklusiven Playstation-Nachwuchs: Wegen der mittelmäßigen Qualität des Vorgängers kehrt Ihr allerdings nicht in einem "Revolt 2" auf die Pixel-Piste zurück, sondern treibt unter dem Titel "RC Revenge" Euer Spielzeugauto-Unwesen.

Der Wagenpark wurde im Vergleich zum ersten Teil auf 15 Mini-Boliden (von denen Ihr natürlich nicht alle auf Anhieb benutzen könnt) gesund geschrumpft. Sechs Sondermodelle mit herausragenden Fahreigenschaften und diverse Kurse werden erst durch Gewinn der vier verschiedenen Meisterschaften zugänglich. Die insgesamt 20 Strecken verteilen sich auf fünf Themengebiete: So flitzt Ihr durch verwinkelte Spukhäuser und düstere Friedhöfe der 'Horrorworld', missbraucht beim 'Planet Adventure' ein naturwissenschaftliches Museum als Renn-Arena und werdet in der 'Monster World' mit altbekannten Kino-Ungeheuern konfrontiert. Für müdes Grinsen sorgen die Streckenbezeichnungen wie 'Raser des verlorenen Schatzes' oder 'Ich weiß, was Du im letzten Sommer gefahren bist'.

Witziger sind da schon die Extrawaffen, mit denen Ihr Eure sieben Konkurrenten aus der Bahn werft. Nach Aufsammeln eines Item-Symbols könnt Ihr z.B. eine Ölpfütze ablassen, Minen legen, für ein paar Augenblicke nahe Gegner kurzschließen oder mit einem Flammenwerfer die Vorderleute ankokeln. Dauernden Schaden verursachen diese Aktionen nicht, in ihrem Fortkommen werden Eure Gegner aber allemal behindert. Auch die CPU-Piloten nutzen die kleinen Gemeinheiten, um Euch aufzuhalten – da diese aber vom Gas gehen, wenn Ihr weit zurück liegt, lässt der hinterhältige Waffeneinsatz selten Frust aufkommen. Doch nicht nur Mini-Boliden bietet "RC Revenge", auf einigen Strecken dürft Ihr auch kleine Schnellboote durch Abwasserrohre oder über Kanäle manövrieren. Auf manchen Kursen wechselt Ihr gar den Untersatz während des Rennens und nutzt den Wasserweg als willkommene Abkürzung. Egal, ob mit oder ohne Räder, die Steuerung der kleine Kraftpakete bereitet nach kurzer Spielzeit kaum Probleme, nur an das geringe Fahrzeuggewicht und die Leichtigkeit, mit der Ihr aus der Bahn geworfen werdet, müsst Ihr Euch gewöhnen.

Seid Ihr die Jagd nach Meisterschaftspunkten und Bestzeiten leid, dürft Ihr einen menschlichen Konkurrenten ans zweite Pad bitten. Zum Wohle einer stabilen Bildrate müsst Ihr allerdings mit einigen Einschränkungen im Splitscreen leben. So halbiert sich das Fahrerfeld auf vier Karossen, zudem zieht Nebel im Hintergrund auf.

Für Kreative bietet "RC Revenge" wie schon der Vorgänger einen Streckeneditor, mit dem Ihr in mühevoller Kleinarbeit individuelle Kurse gestaltet, um sie anschließend auf Memory Card der Nachwelt zu hinterlassen. *sf*


Witzige Details (wie die Acclaim-Hühnerfarm oben), Streckeneditor und Splitscreen sorgen für ein ordentliches Maß an Abwechslung.

HERSTELLER
Acclaim
SYSTEM
Playstation
ZIRKA-PREIS
90 Mark
GRAFIK 60% SOUND 54%

Spielspaß 64%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Mini-Raserei, Teil 2: Kurzweiliges Spaß-Rennspiel, das wegen gnädiger Gegner-KI zu schnell langweilt.

NICHT GUT, ABER BESSER: Acclaims Entscheidung, "Re-Volt" ausgerechnet für die Sony-Konsole neu aufzulegen, konnte ich anfangs nicht nachvollziehen. Ruckeloptik und mäßiges Fahrverhalten der Spielzeugautos ließ die Playstation-Variante im Vergleich zur Dreamcast-Fassung alt aussehen. Doch die Entwickler haben aus den Fehlern gelernt und den Nachfolger zu einem netten, wenn auch – im Vergleich zur übergroßen Fun-Racer-Konkurrenz – zweitrangigen Produkt gemacht. Die Grafik ist zwar immer noch grobschlächtig, Pop-Ups gehören aber der Vergangenheit an und Ruckler bemerkt Ihr relativ selten. Die einfache Handhabung der Fahrzeuge, sich verzweigende Kurse und die brauchbaren Extras verbreiten Freude am Flitzen. Der zeitweilige Umstieg auf die Fernsteuer-Boote bietet zudem etwas Abwechslung zur Vierrad-Action. Um aber in der Formel Fun mitzufahren, fehlt "RC Revenge" neben hübscher Optik und einer übersichtlicheren Streckenführung vor allem eines: Echte Gegner. Dass die chipgesteuerten Fahrer auf Euch warten, vermindert zwar den Frust – wer als Erster die Ziellinie passiert, ist aber eher eine Frage von Glück denn Können.

Stephan Freundorfer

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger wurde in MAN!AC 11/99 getestet und wird auf 52% abgewertet.

MAN!AC 10/00

erscheint am 6. September

NÄCHSTER ANZEIGENSCHLUSS: **2. AUGUST**

KONTAKT 1	KONTAKT 2
Andreas Knauf	Axel Chalupsky
08233/7401-12	040/5237196
Anzeigenleitung & -verkauf	Anzeigenverkauf

JETZT NEU:
GÜNSTIGE EINSTIEGSANGEBOTE FÜR IHRE BANNER-WERBUNG BEI WWW.MANIAC-ONLINE.DE

ENTWICKLER:
Atlus, Japan
(www.atlus.com)

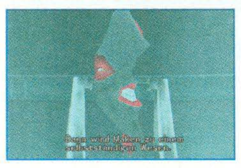
Maken X


Die maskierte Pickelhaube macht Euch mit seinem Brust-MG das Leben schwer. Ohne gezieltes Springen und Ausweichen beißt Ihr schnell ins Gras.



***Die abgefahrene** Geschichte um das Schwert Maken und sein einnehmendes Wesen erzählen etliche Sequenzen, die Euch gerade zu Beginn des Spiels eine Ewigkeit zum Zuschauer machen.*





Die Sprachausgabe der PAL-Version ist englisch, deutsche Untertitel verschaffen aber auch anglophoben Zeitgenossen den nötigen Durchblick.


Schalter betätigt Ihr mit einem kurzen Hieb. Die Auswirkung wird Euch anschließend in einer kurzen Sequenz veranschaulicht.

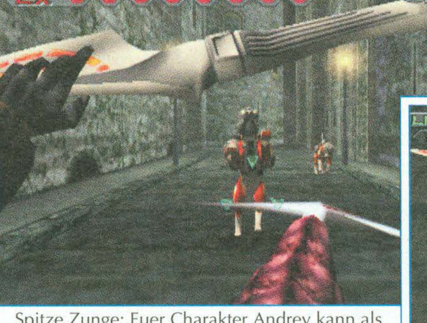


Auf der Weltkarte wird Euch vor Beginn der Action ein Drahtgittermodell des Levels mit Ein- und Ausgängen präsentiert

Ein weiteres Mal steht die Erde am Abgrund: Das personifizierte Böse, 'Geist' genannt, ist verantwortlich für die Katastrophen der Zukunft, sei es Hungersnot, Umweltverschmutzung oder Bürgerkrieg. Seine Endzeit-Jünger werden von Tag zu Tag mehr, und nur der Geheimbund der 'Blademaster' kann die Apokalypse abwenden. Zu diesem Zweck erschufen sie das machtvolle Schwert Maken, das über ein eigenes Ich verfügt und sogar fähig ist, den Geist eines Menschen in Besitz zu nehmen. Doch beim ersten Versuch, Maken zu erwecken, wird Projektleiter Sagami entführt und das Gehirn dessen minderjähriger Tochter Kay vom Schwert okkupiert. Nach einem kurzen Intermezzo, in dem Ihr in Kays Körper einigen Entführern den Garaus macht, wechselt Maken seine willfährige Hülle und schlüpft in das Hirn des mutierten Sowjetsoldaten Andrey. Kay bleibt in autistischer Starre zurück – nur der Vater kann ihre Psyche vor dem Tod retten. Trotz dieser abgedrehten Geschichte ist Eure Aufgabe eindeutig: Findet Kays Vater, rettet die Erde und vernichtet das weltweite Verschwörerpack.

Im Gegensatz zur Story gestaltet sich der Spielablauf eher herkömmlich: In Ego-Perspektive wandert Ihr durch düstere 3D-Level und nehmt es via messerscharfer Schlagwaffen mit mächtigen Gegnern auf. Darunter sind nicht nur flinke, futuristische Ninjas, auch kräftige, mit Raketenwerfern ausgestattete Echsenwesen oder bombenbepackte Kamikaze-Kampfhunde gehen Euch an die Gurgel. Die etlichen kurzen Szenarien, die Euch rund um die Welt nach Hongkong, Sizilien und an etliche andere Orte führen, verlangen einiges an Motivation und Durchhaltevermögen. Zwar ist der Aufbau der Level streng linear und nur selten müsst Ihr zum Fortkommen einen Schalter finden oder ein kleines Rätsel lösen, die Unterschiedlichkeit der Gegner fordert aber taktisches Gespür und oftmaligen Neubeginn eines Levels. Hilfreich bei der Feindbekämpfung ist – neben einem Block – der 'Lock On'-Mechanismus, durch den Ihr Eure Augen dauerhaft auf den Gegenüber heftet. Einmal ins Visier genommen, umkreist Ihr den Feind via Stick oder springt über ihn, um ihm kräftig ins Kreuz zu hacken.

Habt Ihr den Levelausgang gefunden oder einen Oberboss besiegt, gelangt Ihr zurück auf die Weltkarte, auf der neue Einsatzorte eröffnet werden. Im Lauf der Zeit könnt Ihr dort auch in Personen schlüpfen, deren Bekanntschaft Ihr unterwegs gemacht habt. So arbeitet Ihr Euch durch knapp zehn immer stärkere Charaktere, rettet letztlich die Welt und die geistige Gesundheit der süßen Kay. *sf*


Spitze Zunge: Euer Charakter Andrey kann als Sonderwaffe Klingen spucken – allerdings kostet Euch das Extra Lebensenergie.

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	79%
SOUND	81%
Spielspaß	58%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Interessante Story, gelungene Präsentation. Dafür mangelt's hinter der Fassade an Spieltiefe und Erfolgserlebnis.



SCHÖN WÄR'S SCHON! Atlus' Ego-Schwertkampf "Maken X" macht auf den ersten Blick einiges her: Eine typisch japanische, wuchtige Hintergrundgeschichte, die durch unzählige Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt wird, teils atemberaubende, vielfältige Texturen und eine Fülle an obskuren, oft hervorragend designten Gegnern. Hinzu kommen die verschiedenen Charaktere, in die man schlüpfen kann, und die große Zahl an unterschiedlichen Szenarien. Dass trotzdem nur bedingt Spaß aufkommt, liegt am eigentlichen 'Spiel' zwischen dem hübschen Brimborium. Der Orientierungssinn eines Dreijährigen genügt, um die kurzen und gradlinigen Level zu durchqueren – die sporadisch platzierten Schalter hätte man sich ebenfalls sparen können. Der Mangel an aufzusammelnden Items (abgesehen von Medi-Paks und X-Symbolen, die kurzfristig die Schlagkraft steigern) tut sein übriges. So bleiben nur die Kämpfe übrig, die dem Spiel eine gewisse Motivationskraft verleihen. Die sind aber, gerade bei den dicken Gegnern, sicher nicht jedermanns Sache: Ist Ihr einen Bösewicht mit der richtigen Taktik ins Jenseits befördert habt, müsst Ihr frustrierende Tode sterben.



Stephan Freundorfer

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 2/2000.



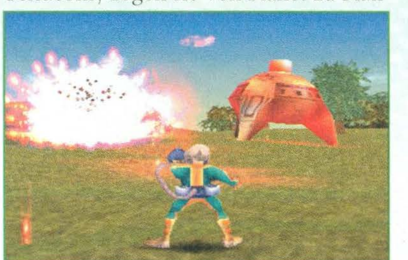


ENTWICKLER:
PICTUREHOUSE, USA
(WWW.PICTUREHOUSE.COM)

Terracon



Als die Menschheit sich noch mit der Keule durchs steinzeitliche Leben schlug, war eine Spezies Außerirdischer schon etliche Evolutionsschritte weiter. Mit hoch technisierten Maschinen, den Terracons, zogen sie von Planet zu Planet – auf der Suche nach dem kostbaren Rohstoff 'Genergy'. Eines Tages kommt es bei der Abschaltung eines Terracon zu einem verhängnisvollen Zwischenfall: Die intelligente Einheit rebelliert gegen ihre Schöpfer. Als ovaläugiger Alien Xed, den Ihr in Third-Person-Perspektive kontrolliert, versucht Ihr nun, der technologischen Bedrohung Einhalt zu gebieten. Auf zahlreichen 3D-Planeten besteht Eure Aufgabe neben der Zerstörung der Terracon-Roboter hauptsächlich im Einsammeln von Genergy. Hiermit stattet Ihr nicht nur im Weltraumshop Eure Waffen mit Radar- und Raketensystem aus, sondern verwandelt auch zunächst unpassierbare Gittermodelle in feste Materie wie Brücken oder Gebäude. Entfernte Gegner eliminiert Ihr dank stufenlos zoombarem 'Sniper'-Modus aus sicherer Distanz. *cg*



Spaß für Pyromanen: Die Robos verabschieden sich mit einer bombastischen Explosion. Achtet auf genügend Sicherheitsabstand.



Laserduell: Der feuerstarke Blechbösewicht rückt die wertvollen Genergy-Vorräte nicht freiwillig heraus.

Nur mit der farblich passenden Genergy verwandelt Ihr die Gitternetze in Materie

Auf verständliche Sprachausgabe müsst Ihr in "Terracon" verzichten. Das intergalaktische Gemurmel wurde lediglich mit Untertiteln versehen, passt sich dadurch aber optimal an das ohnehin skurrile Design des Spiels an.

CHANCE VERTAN: Während die ungewönliche Mischung aus Balleraction und Brückenbau in den Trainingsleveln noch bei Laune hält, macht sich im eigentlichen Spiel schnell Ernüchterung breit. Konfuse Feuergefechte, eintöniges Leveldesign und nervige Sprungpassagen lassen die anfängliche Motivation nach ein paar Missionen im Lasergewitter verglühen. Auch die Grafik trägt mit außerirdisch vielen Darstellungs- und Clippingfehlern nicht gerade zum Spielspaß bei. Gut gefallen hat mir hingegen die musikalische Untermalung – von atmosphärischen Elektronik-Beats bis zur pathetischen Triumphmusik reicht das Angebot. Doch was nutzen gute Akustik, nette Story und umfangreiches Extrasystem, wenn es an elementarer Spielbarkeit hapert? Wirklich schade, denn von dem interessanten Ansatz hatte ich mir mehr erhofft.

Colin Gäbel

HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	60 Mark
GRAFIK	63%
SOUND	71%

Spielspaß **57%**

Science-Fiction-Shooter mit innovativem Aufbauprinzip – leider vermiesen Euch zahlreiche Designpatzer die Laune.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.





Während Spieleneuheiten zurzeit im turnusmäßigen Sommerloch verschwinden, regt sich bei den Kleinanzeigen allmählich wieder mehr: Unerwartet viele Sega- und Sony-Anzeigen flatterten uns so kurzfristig ins Haus, dass wir leider nicht alle unterbringen konnten – nächstes Mal gibt es dafür eine besonders große Ladung an interessanten 32-Bit-Angeboten! *Euer Ulrich*

SUCHE

SEGA

Suche für **Saturn**: Capcom Generation4, Steam Hearts, Dynasty Wars2, Necronomicon, Twin Bee Deluxe Pack, Hyper Duel, Layer Section2, Twin Eagle, Dracula X. Tel. 0171/2313136

Suche **Dreamcast** mit Joypad und Memory Card, zahle 250 DM. Ich verkaufe auch Super Nintendo mit zwei Joypads, Super Mario World, Super Mario Kart, Donkey Kong Country, Madden NFL96. Tel. 08081/3628, 0171/8137593

Suche dringend **Spiele für Game Gear** wie z.B. Shinobi, Wonderboy, Star Wars oder Prügelspiele. Wenn Ihr habt, auch TV-Tuner. Muss in gutem Zustand sein, könnt auch Liste schicken. Tel. 0170/3420153 (Stefan)

Suche **Mega Drive** + 2 Controller, biete Nintendo64- oder Playstation-Spiele. Tel. 05251/48444 (Alex, ab 18 h)

PLAYSTATION

Suche Need for Speed1, Crash Bandicoot1 und Wipeout2097 für Playstation. Tausche gegen 40 DM oder V-Rally2 oder Mass Destruction. Tel./SMS 0043-(0)664/5416764

SONSTIGES

Suche Spiele für Nintendo64, Super Nintendo, NES, Game Boy, Saturn, Mega Drive, Master System, PC-Engine, Neo Geo Pocket/CD, Playstation, Dreamcast. Kaufe auch kompl. Sammlungen. Tel. 0179/6427580

Suche **RPGs für Playstation** (nur US-Versionen): Threads of Fate, Legend of Dragoon, Dragon Valor, Legend of Mana, Vanguard Bandits, Vagrant Story, Persona usw. (Anzeige gilt länger, anrufen!) Tel. 0511/421571 (Holger)

Kaufe & tausche Spiele für fast alle Konsolen + Handheldsysteme, auch ganze Sammlungen, besonders Importgames für Mega Drive/Saturn/Super Nintendo. Tel. 04402/3631

GameXX-Videospiele-Börse Berlin Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1 (Kreuzberg), U-Bhf. Prinzenstr., 14-17:30 Uhr. Termine: 13. Börse 10.9., 14. Börse 22.10, 15. Börse 3.12.2000. GameXX-Hotline (Infos & Tische) Tel. 030/6858756

Suche japanisch: Super Nintendo, PC-Engine, Saturn, Playstation, Playstation2, 3DO, Dreamcast-Spiele und Automatenplatinen. Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

VERKAUFE

NINTENDO

Nintendo64: Armorines (uk) 60 DM, Shadow Man 60 DM, Turok (uk), Turok2 (uk), Banjo-Kazooie, Mission Impossible je 40 DM. Tel. 06831/79234, 0177/6372278

Verkaufe für **Nintendo64**: Zelda64 (mit Lösung), Jet Force Gemini, Donkey Kong64 (mit Expansion Pak), Super Mario64, Shadowgate64, Rayman2. Für Playstation: Final Fantasy8 (mit Lösungsbuch). Für Dreamcast: Tomb Raider4. Tel. 0721/7815742

Tausche **Nintendo64** mit Turok2 (us), Turok Rage Wars (us), Legend of Zelda und Memory Card gegen Dreamcast, alles in Top-Zustand! Tel. 09429/1354

Für **Super Nintendo**: Lufia2 (us), Brainlord, Terranigma, Illusion of Gaia, Castlevania, Axelay, Prügelspiel, Probotector, Star Wing. Für Mega Drive: Quakshot, Earthworm Jim, Urban Strike usw. Suche Xenogears Lösungsbuch (us), zahle bis 35 DM. Tel. 030/76703642

SEGA

Verk. **Dreamcast-Spiele** (PAL), z.B. Soul Calibur 50 DM, Vigilante8 50 DM, Soul Reaver 50 DM, Sonic Adventure 40 DM, Ready 2 Rumble Boxing 40 DM, Fighting Force2 40 DM, Bass Fishing inkl. Angel 100 DM, alle Spiele 1A-Zustand. Tel. 0171/6947719

Dreamcast: Shadow Man, Blue Stinger je 50 DM. Tel. 0340/8825696, Mail: km@de.dreamcast.com

Verkaufe für **Mega Drive**: Aeroblaster (jp) 125 DM, Battletech (us) 85 DM, Dragon's Fury (jp) 125 DM, Elemental Masters (us) 125 DM, Ghouls'n'Ghosts (jp) 85 DM, Heavy Unit (jp) 125 DM, Insector X (jp) 125 DM, alles inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

PLAYSTATION

Capcom Gen2 (jap, Top-Zustand) 85 DM, PC-Engine (jap): R-Type1, Nectaris, Bloody Wolf je 70 DM. Preise zuzgl. NN od. 6 DM bei Vorkasse. Tel. 0170/8814538

Playstation2 inkl. Zubehör + RGB-Kabel + Spannungswandler + Tekken Tag T., fast neu, 1A-Zustand, nur 1 Monat alt und alles original NP 2500 DM, bei mir für nur 1500 DM. Tel. 07581/8621

Verkaufe Primal Rage, Str. F. Alpha (us), Toshinden1+2, Gundam, Ridge R. (jap). Mega-CD + Spiele, NES-Spiele, N64 (jap) + Spiele, DC (jap) + Spiele + Gun + 2 Spiele, alles gg. Gebot. Tel. 0179/4809689

EXOTEN

Verkaufe Spiele + Zubehör für Mega Drive, CD, 32X, Master System, Saturn, DC, PSX, 3DO, Jaguar, SNES, NES, PC, LD, viele us- und jap-Sachen, z.B. Nomad 185 DM, 3DO FZ1 (us) 185 DM usw., alles inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Viele **japanische Spiele + Geräte**, z.B. PC-Engine. Dracula X, Super Nintendo: Rendering Ranger, Dracula X, Mega Drive: Elemental Master usw., PC-Engine LT! Vectrex 3D-Brille + 3D-Minestorm! Auch Tausch und Ankauf, einfach anfragen. Tel. 0177/4119208

OLDIES

NES: Dragon Warrior (us) und King's Knight (Squaresoft) oder tausche gegen andere NES-RPGs. Tel. 0170/2441025 (Wochenende)

SONSTIGES

Kaufe, verkaufe, tausche Oldiespiele. Tel. 089/69380826

Fading Suns Regelwerk 30 DM, AD&D Fighters Handbook 25 DM, Cyberpunk Vampire in Chrome 25 DM, Rifts Japan 25 DM, Warhammer Rulebook 15 DM, Mutant Chronicles Regelwerk u.a. Tel. 07145/7696

Verkaufe alteingesessenes, super geführtes **Video-/Computerspiele-/Computer-Ladengeschäft** wegen Nachwuchs in PLZ-Gebiet 85. Tel. 0172/9714666

Achtung, für Sammler **komplette Sammlungen** von MAN!AC 11/93-4/2000, Mega Fun 5/93-4/2000, Video Games 1/91-4/2000, Verkauf nur komplett, Preis VB. Tel. 0841/4936187, 05405/69122

SPORTSPIELE

DAS ATHLETEN-GENRE

Schnürt die Stollentreter, greift das Tennis-Racket und setzt den Eishockey-Helm auf: In den Stadien der Konsolen-World-League werden selbst Bewegungsmuffel zu umjubelten Sportstars!

SPIELEFÜHRER
WISSEN ZUM SAMMELN

Genre	Ausgabe
Rennspiele	5/99
Jump'n'Runs	6/99
Actionspiele	7/99
Denkspiele	9/99
Beat'em-Ups	11/99
Action-Adventure	2/2000
Strategiespiele	4/2000
Rollenspiele	8/2000
Sportspiele	9/2000

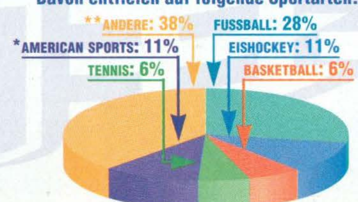
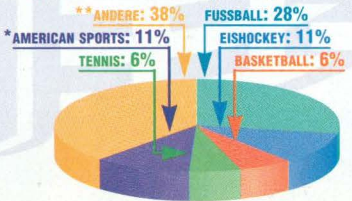
Tore, Touchdowns, Trainingslager: Sportspielfans fühlen sich angesichts des riesigen Angebots an virtuellen Leibesübungen wie im Schlaraffenland. MAN!AC zeigt Euch, welche Konsolen-Kandidaten Eure Transferausgaben wert sind. In unserer Historie blicken wir zurück auf die Sportspielvergangenheit, die mit der 'Tennissimulation' namens "Pong" begann. Wir präsentieren die Hoffnungsträger der nächsten Monate und klären abschließend die Frage nach der ultimativen Plattform für Sportspielanhänger – Nintendo 64, Playstation oder Dreamcast? Außen vor bleiben virtuelle Mehrkämpfe wie z.B. Konamis "International Track & Field". Mehr über die schweißtreibenden Joystickbrecher lest Ihr im Mehrkampf-Special der nächsten MAN!AC. Doch nun heißt es: Anstoß, Aufschlag und let's get ready to rumble! *os*

DER GENRE-SPITZENREITER

Neue Saison – neues Update: Kein Wunder, dass in den letzten Jahren rund ein Fünftel aller getesteten Spiele Sporttitel waren. Erwartungsgemäß steht König Fußball bei den Entwicklern auf Platz 1, gefolgt von Basketball und Eishockey. Interessant: Die Flut an Trendsportarten wie Snow- und Skateboarding verdreifachte innerhalb von drei Jahren den Anteil der ehemaligen Randgruppe 'Andere'.

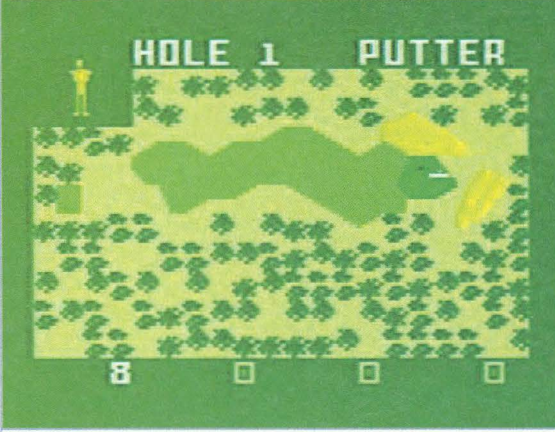
1997: 13% der in MAN!AC getesteten Titel waren Sportspiele. Davon entfielen auf folgende Sportarten...
**ANDERE: 15% · FUSSBALL: 26% · *AMERICAN SPORTS: 18% · EISHOCKEY: 13% · TENNIS: 8% · BASKETBALL: 20%

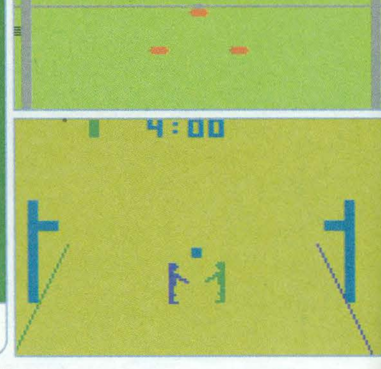
1998: 24% der in MAN!AC getesteten Titel waren Sportspiele. Davon entfielen auf folgende Sportarten...

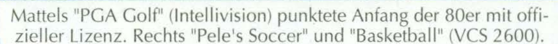



1999: 19% der in MAN!AC getesteten Titel waren Sportspiele. Davon entfielen auf folgende Sportarten...
**ANDERE: 38% · FUSSBALL: 28% · *AMERICAN SPORTS: 11% · EISHOCKEY: 11% · TENNIS: 6% · BASKETBALL: 6%

*AMERICAN SPORTS: AMERICAN FOOTBALL, BASEBALL **ANDERE: SNOWBOARDING, SKATEBOARDING, GOLF, BOXEN, BILLARD, BOWLING






Mattels "PGA Golf" (Intellivision) punktete Anfang der 80er mit offizieller Lizenz. Rechts "Pele's Soccer" und "Basketball" (VCS 2600).

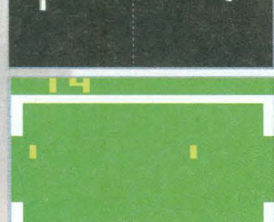
Vom Pixel-Sportler zum Render-Athleten

Sportspiele gehen weg wie die berühmten warmen Semmeln – trotz fragwürdiger Minimal-Update-Politik der Hersteller. Doch woher kommt die Faszination der virtuellen Leibesübungen? Wir forschen in der Vergangenheit nach der Magie des Athleten-Genres und präsentieren Euch wichtige Meilensteine.

In Codemasters "Sampras Tennis"-Modul (Mega Drive) waren zwei zusätzliche Joystick-Ports eingebaut

Für viele das beste Tennis aller Zeiten: "Final Match Tennis" auf PC-Engine.

Wie die Videospielgeschichte selbst, beginnt die Historie der Sportspiele mit Nolan Bushnells 'Tennissimulation' **Pong.** Ein schwarzes Feld mit einer weiß gestrichelten Mittellinie, jeweils ein Schläger am linken und rechten Bildrand, zwei Punktezähler sowie ein quadratischer, hin- und herflitzender 'Ball' – nur mit viel Fantasie mutierten Anfang der Siebziger die kruden Pixelblöcke zu Racket-schwingenden Athleten. Auch die zahlreichen, optisch nahezu identischen Clones für das heimische Wohnzimmer suggerierten mit Namen wie "Eishockey" oder "Fußball" die Nähe zum schweißtreibenden Freizeitvergnügen. Doch erst mit der Atari-2600-Ära Ende der siebziger Jahre begann der Sportangriff auf die wachsende Zockergemeinde: **Video Olympics** – eine Sammlung von 50 Pong-artigen Einzelspielen – hisste 1978 die Startflagge und das Rennen um die Käuferschaft war eröffnet. Während sich VCS-Jünger mit **Basketball, Golf, Minigolf** und **Pele´s Soccer** im Klötzchenstil vergnügten, waren Intellivision-Athleten bereits zwei Runden weiter: Zum einen erwarb Mattel für etliche Sportarten die offizielle Lizenz (u.a. **NBA Basketball, PGA Golf**), zum anderen waren die Bildschirmfiguren dank 'hoher' Auflösung (192x160 Pixel) auch als solche zu erkennen. Anfang der achtziger Jahre schlug Atari mit einer unvergesslichen Serie zurück und veröffentlichte für damals gängige Sportarten entsprechende Umsetzungen. **Realsports Baseball, Boxing, Football, Soccer, Tennis** sowie **Volleyball** beeindruckten auf der 8-Bit-Konsole mit animierten Athleten und guter Spielbarkeit. Die Tennissimulation bot im Vergleich zum Activision-Rivalen **Tennis** ein echtes Schmankerl: Via Joystick gab man seinen Namen ein – ein kleines, aber feines Detail.


Der Genre-Urahn von Nolan Bushnell, "Pong" (oben), und die VCS-Sportspielsammlung "Video Olympics".


Das NES-Boxspektakel "Punch-Out" war trotz Simpel-Steuerung ein Hit

DER SPORTSPIEL - ZEITPLAN

Sportspiele sind seit Jahrzehnten des Programmierers Lieblingskind: Eine rasante Entwicklung der Technik ließ aus Klötzchen dreidimensionale Polygon-Athleten werden. Doch hält die Zukunft noch Innovationen für das Genre bereit?

KLÖTZCHEN-SPORTLER

ca. 1972-1980

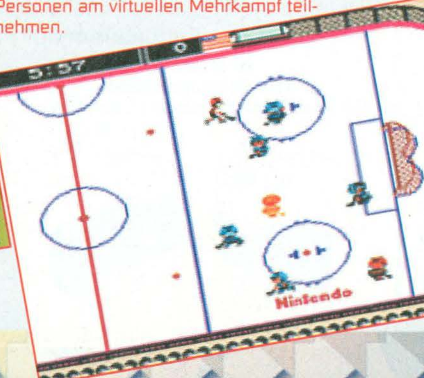
Die unspektakuläre Klötzchen-Optik tat dem kommerziellen Erfolg der ersten Sportspiele keinen Abbruch. Obwohl sich auf dem virtuellen Trainingsplatz nur grobe Pixelhaufen bewegten, hockten Tausende Zocker in aller Welt gebannt vor der Glotze.

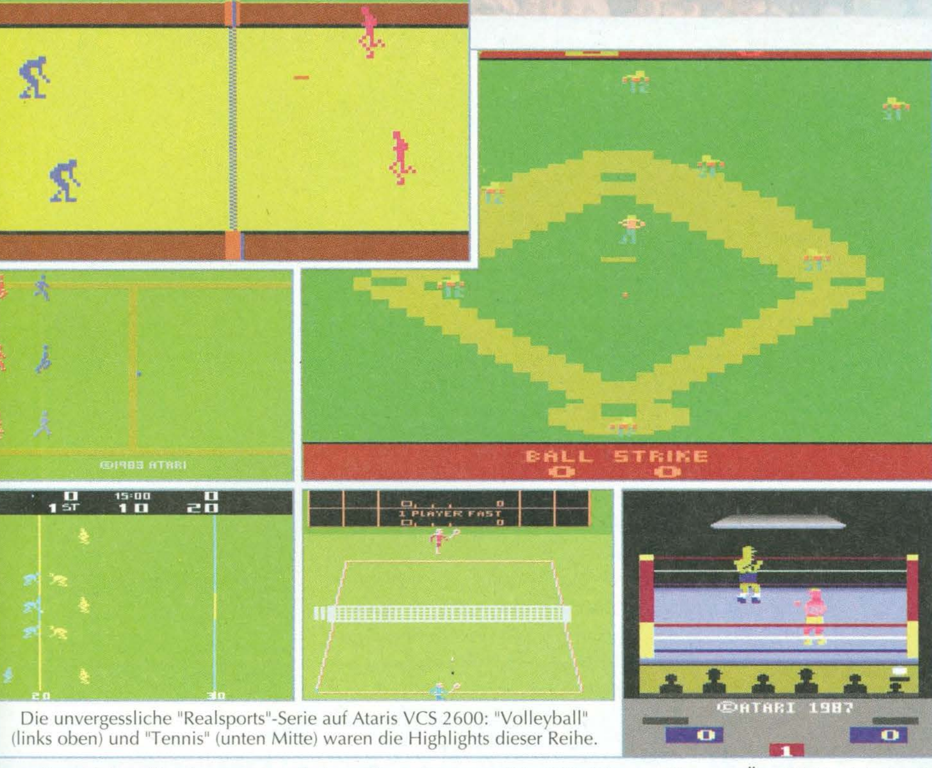


BEWEGUNG AUF DEM PLATZ

ca. 1980-1990

Der Einzug von Scrolling und detaillierteren Bildschirmathleten ebnete den heute gängigen Sportarten (Fußball, Basketball, Eishockey, American Football, Baseball, Golf und Tennis) den Weg. Via Multiplayer-Adapter konnten erstmals mehr als zwei Personen am virtuellen Mehrkampf teilnehmen.





Die unvergessliche "Realsports"-Serie auf Ataris VCS 2600: "Volleyball" (links oben) und "Tennis" (unten Mitte) waren die Highlights dieser Reihe.

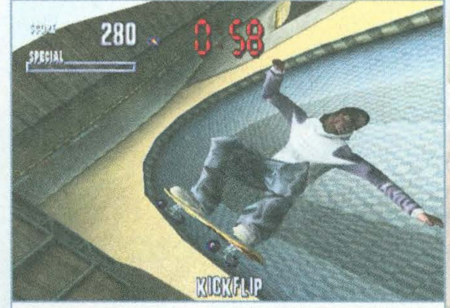
Der dritte Konkurrent auf dem damaligen Videospielmarkt – CBS – hielt sich mit Sportspielen zunächst vornehm zurück. Erst 1983 kam mit **Super Action Baseball** und dem beigelegten, speziell entwickelten Super Action Controller Bewegung in die Colecovision-Arena. Es folgten weitere Titel (Boxing, Football und Soccer) für den pistolenartigen Controller, bevor die CBS-Konsole mit dem großen Videospiele-Crash 1984 in der Versenkung verschwand.

Die NES/Master-System-Ära (Mitte bis Ende der 80er) brachte außer optischen Verbesserungen, einem Vierspieler-Adapter für die Nintendo-Gemeinde und großer Sportspiel-Quantität nichts Spektakuläres. Sega versorgte virtuelle Athleten mit der "Great"-Reihe, wobei jedoch nur **Great Volleyball** dem Namen Ehre machte – die anderen Titel der Serie zeigten deutliche Schwächen. Auf dem NES erschienen mit **Punch-Out** (1987) und **Ice Hockey** (1988) zwei echte Klassiker. Beide Titel überzeugten mit simpler Steuerung und enormer Langzeitmotivation. Die exotische 8-Bit-Konsole PC-Engine mauserte sich Anfang der 90er zum Geheimtipp für Tennis-Fans: Mit **World Court Tennis** (Namco, 1989) und **Final Match Tennis** (Human, 1991) erschienen gleich zwei herausragende Titel.

Die folgende Konsolengeneration mit Mega Drive und Super Nintendo stand im Zeichen von Electronic Arts und teuren Lizenzen. Bereits 1991 zeigte der Branchen-Riese auf der Sega-Hardware was Sache ist: **EA Hockey** faszinierte Schlittschuh-Fans nicht nur mit ausgezeichneter Steuerung und rasantem Spielablauf, sondern auch durch 22 originale Nationalteams. Fußball-Freunde mussten dagegen noch zwei Jahre warten, bis **FIFA Soccer** (Mega Drive) mit tollem Multiplayer-Modus und offizieller FIFA-Lizenz den sehnlichen Wunsch nach authentischen Athleten erfüllte. Konami hatte dennoch im Fußball-Genre mit **ISS Deluxe** (SNES) die Nase vorn: Mit 90% im MAN!AC-Test und der Auszeichnung 'Bestes Fußballspiel in digitaler Form' erklomm es den Kicker-Thron. Dem Trend zu lizenzierten Titeln wurde auf 32- und 64-Bit-Konsolen neben aufwändiger 3D-Polygon-Optik eine zweifelhafte Komponente hinzugefügt: Minimal verbesserte Updates aus allen Bereichen hagelten auf die Spieler in regelmäßigem Turnus herab – wobei sich besonders EA mit ihrer **FIFA**- und **NBA-Live**-Serie hervortat. Positiv ist dagegen die Bereicherung des Genres mit diversen Trendsportarten. So begeistern **Tony Hawk's Skateboarding** (PS, N64, DC), **1080° Snowboarding** (N64) und künftig auch BMX-Simulationen wie **Mat Hofmann's Pro BMX** (PS, DC) die hippe MTV-Generation. Angelsimulationen wie **Sega Bass Fishing** (DC) runden die Sportvielfalt ab.


Sehr gut spielbar: Segas "Great Volleyball" auf dem 8-Bit-Master-System.


Die 16-Bit-Fußball-Referenz von Konami: "ISS Deluxe" auf dem Super Nintendo.



Trendsportsimulation der 'Neuzeit': "Tony Hawk's Skateboarding" auf dem Dreamcast.

Für die "Super-Action"-Serie auf dem Colecovision ("Baseball", "Boxing", "Football" und "Soccer", von links oben) gab's spezielle Controller.

IM RAUSCH DER LIZENZEN

ca. 1990-heute

Unterhaltungsgigant Electronic Arts begründet in der grafisch aufgepeppten 16-Bit-Ära einen Trend, der bis heute anhält: Der Kauf von teuren Lizenzen (u.a. FIFA, NBA, NHL, NFL) wird zum guten Ton – nur mit Original-Teams ausgestattete Sportprodukte haben die Chance, ein Top-Seller zu werden.

POLYGON-ATHLETEN HALTEN EINZUG

ca. 1995-heute

Die enorme Rechenpower der aktuellen Konsolen erlaubt es den Entwicklern, die Sprite-Sportler durch Polygon-Athleten zu ersetzen. Die Folge sind einstellbare Kamerawinkel während des Spiels und in den Replays, sowie deutlich realistischere Animationen der 3D-Figuren.

DIE ZUKUNFT

ab 2000

Neben technischen Verbesserungen in puncto Animation, Detailreichtum und Spielfluss drängt sich die Internet-Anbindung immer mehr in den Vordergrund. Zukünftig werden komplette Fußballmannschaften mit 22 verschiedenen Zockern aus aller Welt rekrutiert. Damit wird die oft dürftige CPU-Intelligenz endgültig durch menschliches (Un-) Vermögen ersetzt.





Teste Deinen Sportler-Typ

Ihr wollt Euch im Bereich des virtuellen Muskel-Trainings engagieren, wisst aber noch nicht so recht, für welches Genre Ihr Euch entscheiden sollt? Mit dem MAN!AC-Typenprofil lotet Ihr Eure schweißtreibenden Vorlieben zielsicher aus.

Um Euren virtuellen Sportler-Typ zu bestimmen, müsst Ihr einfach nebenstehende Aussagen bewerten und die entsprechende Kategorie (trifft voll zu, trifft teilweise zu, trifft überhaupt nicht zu) ankreuzen – für jede Antwort bekommt Ihr drei, zwei oder einen Punkt. Addiert am Ende die Zähler und überprüft welcher Sportler-Typ Euch am ehesten entspricht. Die Farbe des Kastens korrespondiert mit den Spieletipps auf der folgenden Doppelseite. Liegt Eure ermittelte Punktzahl an der Grenze zwischen zwei Kategorien, dann solltet Ihr beide Kästen lesen und Spiele beider Gruppen in Betracht ziehen. Viel Spaß mit den Fragen und der Wahl Eurer Favoriten.

DIE FRAGEN

	Trifft voll zu	Trifft teilweise zu	Trifft überhaupt nicht zu
"Ich schaue Samstagabend lieber die Sportschau als mit Freunden abzuhängen."			
"Skater, Boarder und Baggy-Trousers-Träger sind mir suspekt – Leute mit Fußballmütze surfen auf meiner Wellenlänge."			
"Komplexe Tastenbelegungen und tonnenweise Stunts schrecken mich eher ab."			
"Die hohen Eintrittspreise für den Super Bowl halte ich für übertrieben."			
"Mir geht's schlecht, wenn ich Gerd Rubenbauers Stimme nicht mindestens einmal am Tag gehört habe."			
"Obwohl ich die Spielregeln nicht kenne, verfolge ich jede Baseball-Übertragung im Fernsehen."			
"Ich finde Golf, Tennis und Bowling sehr interessant und bin in einem Sportverein Mitglied."			
"Ich könnte die desolate Fußball-Nationalmannschaft ohne Probleme durch die WM-Qualifikation bringen."			
TEILSUMME	x3	x2	x1
GESAMT	PUNKTE		

DIE DREI SPORTSPIEL-TYPEN

A – DER BODENSTÄNDIGE
19 – 24 PUNKTE

Für Euch vergeht kein Abend ohne 'SAT-1-ran-täglich' und kein Samstag ohne das 'Aktuelle Sportstudio' mit Chips und Bier. Ihr könnt die Abseitsregel im Schlaf rezitieren, bringt mit dem Begriff 'Bully' nicht eine schräge Comedy-Serie, sondern Eishockey in Zusammenhang und wisst, dass 'Three games to love' nichts mit munteren Bettspielchen zu tun hat, sondern den Spielstand beim Tennis angibt. Zwischendurch schiebt Ihr schon mal eine ruhige Kugel auf der Kegelbahn im Ort, spielt in der nächsten Kneipe eine Runde Pool-Billard mit Euren Kumpels oder fahrt mit Eurem Jaguar zum Golfen ins Grüne. Darüber hinaus informiert Ihr Euch regelmäßig via Satellit wie sich Basketball-Ass Detlef Schrempf in der amerikanischen Profi-Liga schlägt.

B – DER AMERICAN SPORTSMAN
13 – 18 PUNKTE

Schon seit frühester Kindheit benutzt Ihr den Baseball-Schläger nicht für blutige Randale, sondern um eine weiße Lederkugel quer durch das Stadionrund zu dreschen. Deshalb wisst Ihr ganz genau, dass 'Home Run' nicht 'Heim zu Mami laufen' bedeutet, sondern der Schlagmann im Baseball-Match den Ball über die Spielfeldbegrenzung hinauspfeffert und so einen lockeren Punkt für seine Mannschaft erzielt. Darüber hinaus finden bei Euch im Schrank nicht nur Baseball-Cappies ihren Platz, auch Hartschalen-Polster, Helm und Genitalienschutz liegen für ein zünftiges Football-Match parat. Euer gesamter Jahresurlaub ist ebenfalls schon verplant – für eine Reise zum Super-Bowl-Finale ins Land der unbegrenzten Möglichkeiten.

C – DER TRENDIGE
8 – 12 PUNKTE

Blessuren und Abschürfungen am ganzen Körper sind kennzeichnend für den trendigen Sportler. Privat wie virtuell hängt Ihr am liebsten mit Snowboard, Skateboard sowie BMX-Bike herum – Begriffe wie Bundesliga, Waldemar Hartmann, Bernhard Langer und Wimbledon lassen Euch vor Schreck erstarren; Worte wie Mat Hoffman, 900° und Half-Pipe jagen Euch dagegen wohlige Schauer über den Rücken. In Eurem CD-Archiv stapeln sich statt Mainstream-Pop harte Independent-scheiben und cool groovende Rap/-Hiphop-Sampler. Damit Ihr vollends glücklich seid, müssen immer genügend Batterien für Euren 300-Watt-Megabass-Ghettoblaster vorrätig sein und ausreichend Baggy-Trousers im Schrank hängen.


mg|publishing
GAMIX
ALIENS
PREDATOR
XENOGENESIS
Teil 2 (von 2)
WWW.GAMIX.DE
mg|publishing



Die MAN!AC-Sportspieltipps 2000

Nach der historischen Aufwärmphase folgt nun die aktuelle Meisterschaft: Egal ob König Fußball, trendbewusstes Skateboarding oder elitäres Golfschlägerschwingen – mit den MAN!AC-Sportspielhits schießt Ihr garantiert kein Eigentor!

1080° Snowboarding



GRAFIK · STEUERUNG · MULTIPLAYER · VERHÄLTNIS SIMULATION ACTION · GESAMTWERTUNG

Edle Snowboardsimulation mit hervorragender Optik und superbem Fahrgefühl. Der nahezu perfekte Zweispieler-Modus motiviert jedesmal auf's Neue.

All Star Baseball 2000



GRAFIK · STEUERUNG · MULTIPLAYER · VERHÄLTNIS SIMULATION ACTION · GESAMTWERTUNG

Schicke Highres-Optik, hohe Gegnerintelligenz und perfekte Steuerung machen Acclaims Baseball-Sim zur ersten Wahl.

Centre Court Tennis



GRAFIK · STEUERUNG · MULTIPLAYER · VERHÄLTNIS SIMULATION ACTION · GESAMTWERTUNG

Lasst Euch von der biederen Optik nicht täuschen: "Centre Court Tennis" ist ein abwechslungsreiches und unkompliziertes Tennis-Vergnügen.

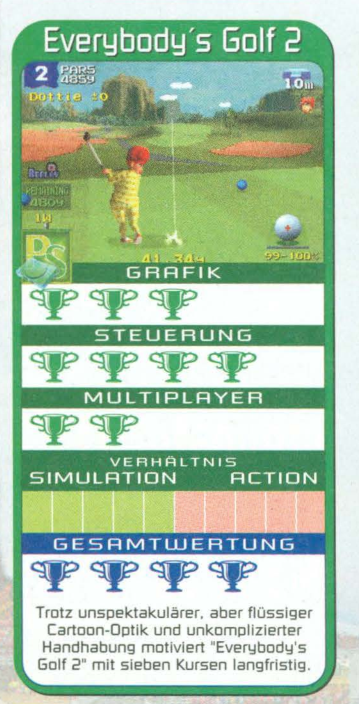
Cool Boarders 3



GRAFIK · STEUERUNG · MULTIPLAYER · VERHÄLTNIS SIMULATION ACTION · GESAMTWERTUNG

Immer noch erste Wahl auf der Playstation: Dank ruckfreier Optik und gelungener Steuerung ein realistisches Schneevergnügen.

Everybody's Golf 2



GRAFIK · STEUERUNG · MULTIPLAYER · VERHÄLTNIS SIMULATION ACTION · GESAMTWERTUNG

Trotz unspektakulärer, aber flüssiger Cartoon-Optik und unkomplizierter Handhabung motiviert "Everybody's Golf 2" mit sieben Kursen langfristig.

FIFA '99



GRAFIK · STEUERUNG · MULTIPLAYER · VERHÄLTNIS SIMULATION ACTION · GESAMTWERTUNG

Trotz leichtem Ruckeln überzeugt die hochauflösende, detaillierte Optik noch heute. Optionsvielfalt und Steuerung lassen keine Wünsche offen.

ISS Pro Evolution



GRAFIK · STEUERUNG · MULTIPLAYER · VERHÄLTNIS SIMULATION ACTION · GESAMTWERTUNG

Der König der simulationsbetonten Fußballspiele: Die vielfältigen Taktik- und Spieloptionen sowie die hohe CPU-Intelligenz begeistern jeden Fan.

Jimmy White's 2: CUEBALL

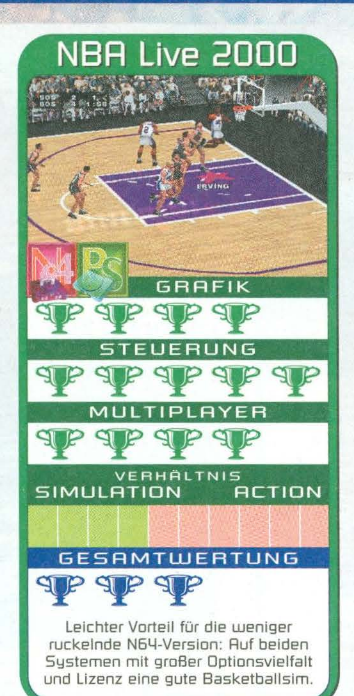


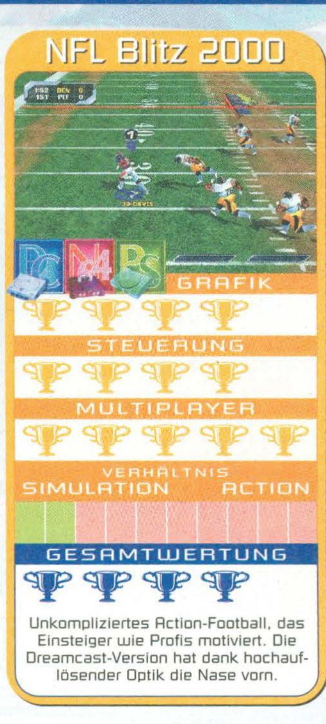
GRAFIK · STEUERUNG · MULTIPLAYER · VERHÄLTNIS SIMULATION ACTION · GESAMTWERTUNG

Trotz technischer Schwächen und etwas unsensibler Steuerung eine empfehlenswerte Sammlung von Billard- und Kneipenspielen.

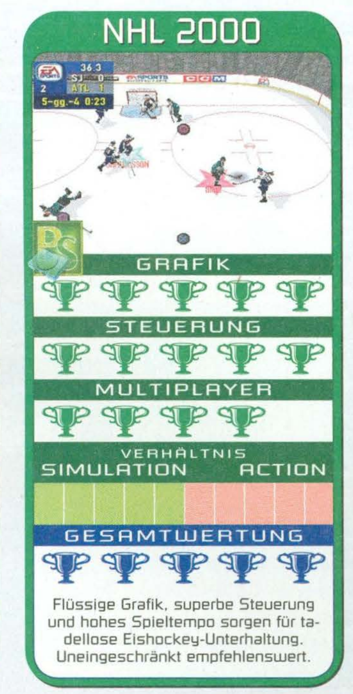

Mario Golf
GRAFIK
STEUERUNG
MULTIPLAYER
VERHÄLTNIS
SIMULATION ACTION
GESAMTWERTUNG
Trotz Comic-Optik eine ernstzunehmende Simulation des elitären Schlägerschwingens: Massig Optionen und realistische Ballphysik begeistern.


NBA 2K
GRAFIK
STEUERUNG
MULTIPLAYER
VERHÄLTNIS
SIMULATION ACTION
GESAMTWERTUNG
Mit atemberaubender Highres-Grafik und ausgefeilter Steuerung auf den Thron: "NBA 2 K" hält spielerisch, was es optisch verspricht.


NBA Live 2000
GRAFIK
STEUERUNG
MULTIPLAYER
VERHÄLTNIS
SIMULATION ACTION
GESAMTWERTUNG
Leichter Vorteil für die weniger ruckelnde N64-Version: Auf beiden Systemen mit großer Optionsvielfalt und Lizenz eine gute Basketballsim.


NFL Blitz 2000
GRAFIK
STEUERUNG
MULTIPLAYER
VERHÄLTNIS
SIMULATION ACTION
GESAMTWERTUNG
Unkompliziertes Action-Football, das Einsteiger wie Profis motiviert. Die Dreamcast-Version hat dank hochauflösender Optik die Nase vorn.


NFL QUARTERBACK CLUB 2000
GRAFIK
STEUERUNG
MULTIPLAYER
VERHÄLTNIS
SIMULATION ACTION
GESAMTWERTUNG
Packende Simulation des rauhen Männersports: Steuerung, Optionsvielfalt und optische Präsentation überzeugen.


NHL 2000
GRAFIK
STEUERUNG
MULTIPLAYER
VERHÄLTNIS
SIMULATION ACTION
GESAMTWERTUNG
Flüssige Grafik, superbe Steuerung und hohes Spieltempo sorgen für tadellose Eishockey-Unterhaltung. Uneingeschränkt empfehlenswert.


NHL 2K
GRAFIK
STEUERUNG
MULTIPLAYER
VERHÄLTNIS
SIMULATION ACTION
GESAMTWERTUNG
Nicht ganz so perfekt wie der Basketball-Ableger. Dank simpler Steuerung und eindrucksvoller Optik ein unterhaltsames Arcade-Vergnügen.


NHL '99
GRAFIK
STEUERUNG
MULTIPLAYER
VERHÄLTNIS
SIMULATION ACTION
GESAMTWERTUNG
Vor zwei Jahren die Eishockey-Referenz, heute immer noch ein N64-Spitzentitel dank ruckfreiem Scrolling und eingängiger Steuerung.


Ready 2 Rumble BOXING
GRAFIK
STEUERUNG
MULTIPLAYER
VERHÄLTNIS
SIMULATION ACTION
GESAMTWERTUNG
Unkompliziertes Fun-Boxen mit skurriler Comic-Optik und abgefahrenen Charakteren: Vor allem im Duell mit einem Kumpel ein absoluter Knüller.


Tony Hawk's SKATEBOARDING
GRAFIK
STEUERUNG
MULTIPLAYER
VERHÄLTNIS
SIMULATION ACTION
GESAMTWERTUNG
Die Sportspiel-Überraschung des Jahres 1999: Geniale Steuerung, coole 3D-Optik und coole Tricks begeistern selbst Skateboard-Muffel.


UEFA Striker
GRAFIK
STEUERUNG
MULTIPLAYER
VERHÄLTNIS
SIMULATION ACTION
GESAMTWERTUNG
Der König des Action-Fußballs: Simple Steuerung, hübsche Optik und ein mitreißender Spielablauf lassen uns die Referenz-Fahne schwenken.


Virtua Tennis
GRAFIK
STEUERUNG
MULTIPLAYER
VERHÄLTNIS
SIMULATION ACTION
GESAMTWERTUNG
Sega zeigt der Konkurrenz, was ein unerreichbarer Passierball ist: Mit Spitzen-Grafik und perfekter Steuerung direkt auf die Nummer 1.

Sporthighlights 2000

Die Stimme kenn' ich!

Zehn Wunsch-Kommentatoren für Sportspiele...

Platz 10 Verona Feldbusch
...weil die "Adidas Power Soccer"-Serie wieder eine kompetente Hausfrau benötigt.

Platz 9 Jürgen Fliege
...weil er die göttlichsten Sprüche ablässt.

Platz 8 Dieter Thomas Heck
...weil ein Sportspiel endlich zwei CD's umfassen würde.

Platz 7 Die Teletubbies
...weil ihnen für Eure schwache Leistung die Worte fehlen.

Platz 6 Scooter
...weil sie mit Megaphon und Sprüchen wie 'Move your ass!' motivieren.

Platz 5 Giovanni Trappatoni
...weil 'was erlauben Strunz' immer noch besser klingt, wie manch' aktueller Dilettanten-Kommentar.

Platz 4 Marcel Reich-Ranicki
...weil mit ausreichend Spucke alles besser geht!

Platz 3 Lothar Matthäus
...weil man ein 'little bit lucky' im Spiel immer gebrauchen kann.

Platz 2 Ingo Appelt
...weil sein Hobby kicken ist und er einen Sprachfehler hat.

Platz 1 Zlatko
...weil alle anderen eh' nur Deppengeschwätz von sich geben.

Welche schweißtreibenden Höhepunkte erwarten Euch 2000? Wir werfen einen Blick auf die zweite Jahreshälfte und übertragen live die spannendsten Neuerscheinungen.



Steilvorlage: EAs "FIFA"-Reihe könnte ab Herbst die Playstation-2-Charts stürmen.

Im Gegensatz zu Action- oder Denkspiel-Fans haben Sportsüchtige keinen Grund zu klagen: Auf der E3, der größten Spielemesse der Welt, wurden für jede Konsole mehrere vielversprechende Titel präsentiert. Allen voran der Unterhaltungsgigant Electronic Arts, der unter dem Label 'EA Sports' Fortsetzungen sämtlicher namhafter Serien für Playstation und deren Nachfolgekonsole ankündigte. Von der hervorragenden Qualität der PS2-Fußballsimulation **FIFA 2001** konnten wir uns bereits überzeugen (siehe MAN!AC 8/2000), aber auch EAs Next-Generation-Versionen **Madden NFL 2001, NHL 2001 sowie NBA Live 2001** glänzen mit detaillierten Cyber-Sportlern und werden vor allem in den USA für einen regen Absatz der neuen Hardware sorgen. Pünktlich zu Beginn der kalten Jahreszeit dürfen trendige Playstation-Besitzer in **Cool Boarders 2001** mit zehn 'Brett'l-Assen' über weiße Hänge gleiten. Der amerikanische Weltklasse-Snowboarder Todd Richards wirkte aktiv an Sonys Schneevergnügen mit und stellte sich für Motion-Capturing-Aufnahmen zur Verfügung.

Gaudi-Boxen die Zweite: In "Ready 2 Rumble Boxing 2" feiert Michael Jackson sein Schläger-Debut.

Auch der Dreamcast lockt – trotz des anhaltenden EA-Boykotts – mit exklusiven Titeln und Features: So werden die im Herbst erscheinenden Fortsetzungen **NBA 2K1** und **NFL 2K1** die Internet-Option von Segas Konsole voll ausreizen. Loggt Euch in der Dreamarena ein und spielt mit Zockern aller Herren Länder eine zünftige Partie Basketball oder Football – zugegeben eine verlockende Vorstellung. Neben Internet stehen beim Sega-System aber auch trendige und abgefahrene Titel auf dem Spielplan: Das Rollerblade-Graffiti-Spektakel **Jet Grind Radio** (Import-Test in dieser Ausgabe) sowie der Sport-Mix **Sega Extreme Sports** (MAN!AC 8/2000) bieten nicht nur beeindruckende Highres-Optiken, sondern auch unverbrauchte, unkonventionelle Konzepte.

Das Nintendo 64 tritt dagegen langsam aber sicher in den Ruhestand. Nur drei nennenswerte Titel sind bis Ende des Jahres angekündigt: Die Nintendo-Eigenentwicklung **Mario Tennis** (siehe Kasten), die für sämtliche



Todesmutig durch steile Gebirgstäler: Der coole Sport-Mix "Sega Extreme Sports".

MARIO TENNIS


Keine Gnade für den Bruder: Mario haut Luigi einen knallharten Aufschlag um die Ohren.

Nachdem Mario & Co. sich bereits erste Sporen im Golfsport ("Mario Golf") verdient haben, schlagen Nintendos Maskottchen erneut zu – und zwar kräftig mit dem Tennisschläger. "Mario Tennis" wird vom selben Team entwickelt wie der Golf-Ableger, was nicht nur auf witzige Animationen hoffen lässt, sondern auch auf exzellente Spielbarkeit. Mit mehr als einem Dutzend Nintendo-Charakteren serviert Ihr in diversen Meisterschaftsmodi auf unterschiedlichen Belägen krachende Aufschläge, gefühlvolle Lobs und unerreichbare Passierbälle. Da jede Knuddelfigur über besondere Stärken und Schwächen verfügt, spielt neben dem Geschick im Umgang mit dem Racket auch Taktik eine große Rolle. Besonders aufregende Ballwechsel dürft Ihr in den spektakulären Replays noch einmal bewundern und analysieren. Wie bei virtuellen Tennissimulationen üblich, liefert Ihr Euch auch zu viert heiße Centre-Court-Schlachten.





Feurige Leuchtschweife zieren besonders harte Schläge. In den Wiederholungen dürft Ihr Euch an gelungenen Ballwechseln ergötzen.


Spaß im Quartett: Jedem Tennis-Spiel seinen Vierspieler-Modus.

Konsolen erscheinende Ulk-Box-Fortsetzung **Ready 2 Rumble Boxing 2** (plus einem virtuellen Auftritt von Michael Jackson) und Konamis Fußball-Legende **ISS 2000**. Mit Letzterem steht N64-Kickern aber nochmal ein echtes Sahnestück ins Haus: Internationale Top-Mannschaften, umfangreiche Spielmodi und ausgefeilte Steuerung lassen das EM-Debakel der deutschen National-Elf vergessen.
Systemübergreifend voll im Trend zeigt sich schließlich Activision: Für **Tony Hawks Skateboarding 2** (PS, DC) wurde auf der E3 bereits kräftig die Werbetrommel gerührt – dank ausgezeichneter Steuerung und leichten Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger ein sicherer Hit. Auf Basis des eben erwähnten Skateboard-Knallers reift bei Activision noch ein weiterer Thronkandidat: **Mat Hoffman's Pro BMX** glänzt mit einer verbesserten "Tony Hawk"-Engine und motiviert mit spektakulären Stunts.



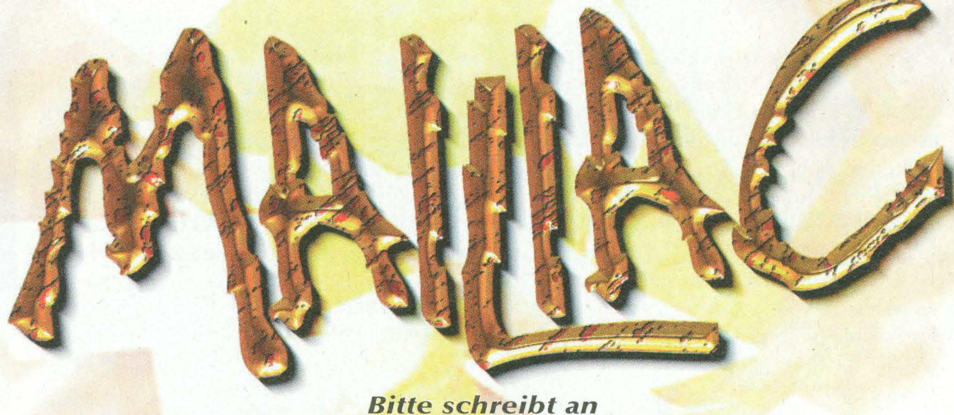
Ein sicherer Erfolgsgarant für Activision: "Tony Hawk's Skateboarding 2" für die Playstation.

Konsolen-Finish

Ihr seid nun im Bilde über die besten Sportspiele für Eure Konsolen. Welche Hardware ist aber für Bundestrainer und Hobby-Athleten besser geeignet? Wir vergleichen Playstation, Nintendo 64 sowie Dreamcast anhand aktueller Sport-Software und küren den Meister aller Konsolen-Klassen.

Wo Trainiert sich's besser?

NINTENDO 64	PLAYSTATION	DREAMCAST
RUNDE 1:	**GRAFIK**	
Das alte Leid mit der Unschärfe schlägt auch bei Sportspielen gnadenlos zu, dafür sind die Animationen der Protagonisten meist recht ansehnlich.	Von verwaschener Optik und blassen Farben keine Spur. Allerdings neigen diverse Fußball-Titel zu unschönem Ruckelscrolling.	Highres-Optik ohne Ruckeln und brillant animierte Polygon-Sportler – Athleten-Herz, was willst Du mehr?
🏆🏆🏆	🏆🏆🏆🏆	🏆🏆🏆🏆🏆
RUNDE 2:	**SOUND**	
Aufgrund speicherarmer Modul-Technik ertönen Kommentatoren mit komprimierter Stimme und arg begrenztem Wortschatz.	Dank mächtigem CD-Speicherplatz passen glasklare Sprachsamples und tonnenweise Sprüche in feinstem Dolby Surround auf die Scheibe.	Dasselbe Bild wie auf der Playstation: Die Dreamcast-GD-ROMs schlucken problemlos jedes Kommentatoren-Gequatsche.
🏆🏆	🏆🏆🏆🏆🏆	🏆🏆🏆🏆🏆
RUNDE 3:	**SPIELEANGEBOT**	
Obwohl die Produktpalette beim N64 nicht gerade umfangreich ist, erhaltet Ihr dennoch für jede Sportart einen Vertreter.	Die Masse an Sportspielen ist nahezu unüberschaubar. In jeder Kategorie findet Ihr mehrere Vertreter – Ihr habt die Qual der Wahl.	Trotz des zarten Konsolenalters von knapp einem Jahr decken Dreamcast-Titel bereits die wichtigsten Genres ab. Tendenz steigend.
🏆🏆🏆	🏆🏆🏆🏆🏆	🏆🏆🏆
RUNDE 4:	**SPIELEQUALITÄT**	
Trotz der geringen Masse gibt es an der Klasse nichts zu meckern: Die meisten N64-Sporttitel liegen über der 80%-Marke.	Bei der Fülle an Playstation-Produkten bleiben Software-Gurken nicht aus. Trotzdem liegen viele Referenzen bei der Sony-Konsole.	Ebenso wie beim N64 überzeugt der Dreamcast momentan mehr durch Qualität. Die erschienenen Sportspiele liegen durchweg auf hohem Niveau.
🏆🏆🏆🏆	🏆🏆🏆🏆🏆	🏆🏆🏆🏆
RUNDE 5:	**SPIELEPERSPEKTIVE**	
Der generelle Abwärtstrend des N64 hinterlässt auch im Sportgenre deutliche Spuren: Außer einer Handvoll Titel herrscht gähnende Leere.	Trotz des greifbaren Playstation-2-Starts gibt's für Stagnation keine Anzeichen: Alle namhaften Hersteller bringen Updates ihrer Serien.	Auch ohne EA blicken Dreamcast-Besitzer in eine rosige Zukunft: Online-Option und innovative Konzepte erfreuen den Kunden.
🏆	🏆🏆🏆🏆	🏆🏆🏆🏆
FINISH:	**GESAMTURTEIL**	
13 Das N64 muss sich den Konkurrenten deutlich geschlagen geben: Vor allem die begrenzten Soundfähigkeiten und die düstere Spielezukunft lassen Sportbegeisterte 'fremdgehen'.	**23** Dank des riesigen Sportspielangebots und den zahlreichen Referenztiteln verteidigt die betagte Playstation ihre Spitzenposition. Für EA-Fans und Sammler die erste Wahl.	**21** Segas 128-Bit-Konsole hätte es fast geschafft den Sportspielthron zu erklimmen: Wer mehr Wert auf Optik legt und auf EA-Lizenzen verzichten kann, liegt mit dem Dreamcast goldrichtig.



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an sf@maniac-online.de

Emulatoren & Co

Eure neueste Ausgabe hat mich dazu animiert, Euch mal wieder zu schreiben. Die Idee, einen Playstation-Emulator für den Dreamcast zu entwickeln, ist gleichermaßen genial wie ironisch. Da bekommt der Marktführer Sony seine eigene bittere Medizin zu schmecken und wird gleichzeitig vorgeführt, da der Dreamcast die Playstation in besserer Art und Weise emuliert als Sonys Highend-Konsole. Vielleicht sollte Sega den Emulator jeder Konsole beilegen – dann könnte man ebenfalls mit Abwärtskompatibilität zur Playstation protzen! Oder Sony dreht den Spieß um, kauft die Firma Bleem und entwickelt einen Dreamcast-Emulator...

Nun ein ganz anderes Thema: Lange Zeit wurde bemängelt, dass Sega schlechtes Marketing betreibt. Jetzt wurde endlich ein erster Schritt in die richtige Richtung getan: Der "Ecco"-Werbespot demonstriert schon recht eindrucksvoll, welche Grafikpower in der Kiste steckt. Der Spot mit dem Briten, der einen zum Online-Spiel aufruft, ist hingegen etwas lahm. Aber dennoch, nicht schlecht! Man sollte überlegen, ob man nicht einen Werbespot für "Soul Calibur", "Resident Evil: Code Veronica" oder später "Half-Life" produziert.

Ein weiteres Thema meines Briefes ist die E3. Jeder behauptet, dass dem Dreamcast die nötigen 'Killer Applications' fehlen. Doch ein Blick auf die Liste der PS2-Spiele zeigt auch keine echten Highlights auf. Anstatt die neue Hardware-Power für originelle Spielideen zu verwenden (wie z.B. "Black & White"), entwickelt man Sportspiel-Sequels, die vielleicht exzellent aussehen, mich aber trotzdem nicht zum begeisterten Fußballfan machen. Zu "Metal Gear Solid 2" kann ich nur sagen, dass die Bilder wenig aussagekräftig sind. Leider fällt auch auf, dass die meisten Dreamcast-Spiele von Sega selbst stammen. Wenn Sony solch ein Entwickler-Team hätte, würde keiner auf die Idee kommen, Sonys Anspruch auf die Marktführerschaft in Zweifel zu ziehen.

Nun zu Eurer Leserbriefseite. Ich denke schon, dass ihr gelegentlich den Horizont Eurer Leser ein bisschen erweitern könntet, indem ihr z.B. über Dolby Digital (Was ist das? Wie funktioniert es? Wie stellt man die Boxen richtig auf? Kaufempfehlungen) oder über bestimmte Anime-Filme (z.B. "Tekken") im Zusammenhang mit den Spielen berichtet. Versteht mich nicht falsch, ich will keine Lifestyle-Seite wie bei einigen Mitbewerbern, die über Musik-CDs oder DVDs berichten, denn diese Seiten finde ich absolut deplaziert und überblättere sie.

Außerdem pflichte ich S. Hohdorfs Feststellung (MAN!AC 7/2000) über Segas Situation, Probleme und Zukunftsprognose bei – leider, denn ich bin mittlerweile kurz davor, mir so eine Konsole zuzulegen. Die 'PS2-Klarstellung' ist zwar zum großen Teil richtig, doch ist sie eine Zusammenfassung Eures Berichts aus der MAN!AC 6/2000. Seltsam finde ich jedoch seine Behauptung, es gäbe zu wenige gute Spiele auf dem Dreamcast. Liest er manchmal die MAN!AC? Dann hätte ihm doch auffallen müssen, wie viele gute Spiele es gibt. Außerdem sind Meilensteine wie "Final Fantasy" oder "Metal Gear Solid" auch auf der Playstation Mangelware.

Zuletzt noch eine Frage: Kommt für den Dreamcast nun das Zip-Laufwerk (kann man das auch gleich an den PC anschließen) oder jetzt vielleicht auch eine Festplatte?

Michael Rottke

Wie gut "Bleem" für den Dreamcast wirklich ist, wird erst die finale Fassung zeigen. Leider hatten wir diese entgegen unseren Erwartungen diesen Monat noch nicht in den Händen. Sobald die Auslieferung in den USA erfolgt, werden wir den Emulator aber ausgiebig testen. Das Zip-Laufwerk erscheint noch dieses Jahr in den USA, 2001 bei uns. Eine Festplatte ist nicht in Planung.

Hype & Co.

Eigentlich finde ich die 'Ihr seid so toll'-Mails doof, aber nun muss auch ich so eine schreiben. Die vorletzte Ausgabe war die beste überhaupt. Ich interessiere mich besonders für N64-Spiele, aber kaufe schon seit langer Zeit kein N64-Magazin mehr, da dort oft gehyped wird bis zum Erbrechen. Das heißt, wenn ein Spiel in einem Nintendo-only-Mag 80 bis 90% bekommt (und das passiert ziemlich oft), kann es gut sein oder auch nicht. Aber wenn Ihr eine prozentuale Spielspaß-Wertung gebt, bestätigt die sich meistens sofort nach dem ersten Spielen! Der RAM-Pak-Test und der E3-Report waren brillant. Aber wenn ich mir das geniale Lineup fürs N64 anschaue, sehe ich auf der anderen Seite die Verschiebung des Dolphin, denn Rare wird bestimmt kein "Dino Planet" veröffentlichen, wenn der Dolphin schon in den Regalen steht. Hinsichtlich dieser Verschiebungen kann ich nur zwei Dinge vermuten: Entweder Nintendo ist wahnsinnig und denkt, "Pokémon" wäre eine Lebensversicherung, oder man ist sich absolut bewusst, dass die Technik und die Release-Titel so genial sind, dass trotz Dreamcast, X-Box und PS2 nichts schief gehen kann! Ich hoffe, letzteres trifft zu. Einige Gerüchte um den Dolphin verdichten sich ja immer weiter; z.B. Infrarot-Controller, Onlinefähigkeit bei den Starttiteln, Microfon usw...

Aber nun zu den negativen Dingen. Es ist logisch und bestätigt die Prinzipien der Marktwirtschaft, wenn man sagt, dass X-Box, PS2, Dolphin, DC sowie N64 und PS zu viele Konsolen für den Markt sind. Irgendjemand wird auf der Strecke bleiben. Bei der PS2 halte ich das für ausgeschlossen, Sony kann sogar den gleichen Titel mit einer '2' dahinter nochmal super verkaufen. Nintendo ist der wahre Meister für Spielspaß und das Vermarkten von selbst gestalteten Charakteren. Sega ist trotz Innovationen gefährdet, da Image und Leistungsfähigkeit im Vergleich zu den anderen Konsolen im Nachteil sind. Microsoft wiederum könnte einen Flopp finanziell locker kompensieren und wird den Markt auch noch mit einer Y-Box beglücken. (...)

habifrank@hotmail.com

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Beim Artikel "Vom Bit zum Strip" ist uns in MAN!AC 8/2000 ein böser Fehler während der Druckvorbereitung unterlaufen, wodurch einige Textzeilen nicht mehr lesbar waren. Wir bitten, das Missgeschick zu entschuldigen.

UPDATE: Wieder bleiben wir Euch "Nightmare Creatures 2" schuldig, obwohl die Sega-Version bereits in den USA erschienen ist. Diese war so fehlerhaft, dass die Programmierer nun nochmal an der PAL-Fassung herumdoktern. Wir erwarten die finalen Playstation- und Dreamcast-Versionen für die folgende Ausgabe.

UPDATE: "Dead or Alive 2" (Test MAN!AC 6/2000) soll diesen Monat endlich für den PAL-Dreamcast erscheinen. Wo nachgebessert wurde, erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC.

Technik & Co.

In dem Leserbrief "PS2-Klarstellung" von Greenlight in Ausgabe 7/2000 wird behauptet, daß kein Dreamcast-Titel Kantenfilterung benutzt. Das ist falsch! Im 60-Hz-Modus wird bei jedem mir bekannten Spiel Kantenfilterung verwendet, allerdings wirklich nur im 60-Hz-Modus und auch nicht über die VGA-Box. Offensichtlich ist die Filterung im Grafikchip auf das NTSC-Signal optimiert und nicht auf PAL- oder VGA-Betrieb. Als Beispiele seien hier "V-Rally 2", "4 Wheel Thunder" und "Ecco the Dolphin" genannt, welche jeweils einen 60-Hz-Modus und einen perfekten 50-Hz-Modus bieten: keine Balken, PAL-typisch höhere Auflösung (NTSC hat 425 Zeilen, PAL jedoch 576)



Anmerkung: Die obigen Charts basieren auf Euren schriftlichen Zusendungen (Adresse siehe linke Seite) und unserer Internet-Umfrage unter www.maniac-online.de

und kein Tempoverlust. Vergleicht man bei diesen Spielen beide Modi, so fällt einem bei genauer Betrachtung folgendes auf: Der 50-Hz-Modus sieht schärfer (höhere Auflösung), etwas flackriger (nur 50 Hz Bildwiederholfrequenz) und trotz der höheren Auflösung etwas kantiger aus (keine Kantenfilterung). Der 60-Hz-Modus hingegen wirkt optisch stabiler (höhere Bildwiederholfrequenz) und trotz der geringeren Auflösung weicher an den Ecken. Dass dabei allerdings immer noch leichte Kanten zu sehen sind, liegt daran, das der Dreamcast offensichtlich 'nur' eine 2x2-Filterung verwendet, bei der jeweils die zwei neben- und übereinander liegenden Pixel interpoliert werden. Diese Form der Filterung lässt die Kanten jedoch nicht völlig verschwinden, sondern mildert sie nur. Um jegliche Kanten zu vermeiden, müsste man eine 4x4-Filterung verwenden, die jedoch die vierfache Datenbandbreite erfordert und somit gewaltig auf die Framerate drückt. Die einzige mir bekannte Hardware, die 4x4-Filterung in akzeptabler Geschwindigkeit bringt, ist die neue 3dFX Voodoo 5000 PC-Grafikkarte – und diese verwendet sogar zwei Grafikchips auf dem Board, um das zu erreichen. Selbst die Geforce 256 GTS von Nvidia streckt bei aktivierter Kantenfilterung die Segel, weil sie nicht primär auf diese Funktion ausgelegt ist. So kann man sich gut vorstellen, dass ein Grafikchip offensichtlich speziell designed sein muss, um das zu können.
Bei Sonys Grafik-Synthesizer ist das wohl nicht der Fall, wenn man einigen Entwicklern glauben mag. Dass dazu noch die Auflösung weit niedriger als die des Dreamcast ist, wiegt in meinen Augen sogar doppelt schwer, weil Sony ja schließlich behauptet hat, man könne auf der PS2 Auflösungen bis 1280x1024 in 32 Bit fahren. Dass man dazu jedoch mindestens acht MB Grafikspeicher braucht, hat man wohl 'übersehen'. Dass Sony das Auflösungsproblem erkannt hat, sieht man ja auch an den hochgerechneten Promofotos diverser Spiele.
Noch ein Wort zum Texturspeicher. Auch hier zieht die PS2 gegenüber dem Dreamcast klar den Kürzeren, weil hier beim Vergleichen (PS2 4 MB, DC 8 MB) immer vergessen wird, dass der Dreamcast ja noch über Texturkompression mit dem Faktor 1 zu 6 verfügt. Rechnet man von den 8 MB den für die Darstellung nötigen Bildspeicher von 1,2 MB bei 16 Bit oder 2,4 bei 32 Bit ab, kommt man auf maximal 40 MB für Texturen. Da die PS2 über sowas nicht verfügt, kann man sich vorstellen, dass auch das Swappen über den Hauptspeicher wenig bringt, denn schließlich müssen hier auch Geometrie und Spieldaten zwischengespeichert werden, so dass ja nur ein Teil des Platzes für Texturen zur Verfügung steht. Speichertechnisch hat der Dreamcast also die Nase deutlich vorn, auch wenn's auf den ersten Blick nicht so aussieht. Von der Polygonleistung ist die PS2 zwar dem DC und dem PC überlegen – man vergleiche die Wagenmodelle von "Sega GT" mit denen von "Ridge Racer 5", welche wesentlich detaillierter sind. Die PS2 schwächelt aber unverständlicherweise in Bereichen, die jeder PC- und DC-Zocker schon seit geraumer Zeit als selbstverständlich ansieht.

Ralf Pöhling, Münster

Dass Sonys Hardware-Strategen bei der Entwicklung des Grafikchips Fehler unterlaufen sind, ist mittlerweile Tatsache. Da Selbstkritik aber für sämtliche Hersteller (auch Sega und Nintendo) ein Fremdwort ist, bleibt die Frage nach dem Warum wohl unbeantwortet. Spieleentwickler wie -käufer werden sich mit den Problemen arrangieren oder die PS2 außen vor lassen müssen.

Erfolg & Co.

Ich besitze seit ca. zwei Jahren zwei Geschäfte, die sich auf den Ankauf und Verkauf von Videospielen spezialisieren. Ich kenne mich also aus und denke folgendes über dieses Business: Sony ist auf jeden Fall Markführer – obwohl sie viel Glück gehabt haben mit ihrer Playstation. Dass sich diese Konsole so gut verkaufen würde, hätte bei den Jungs von Sony zunächst niemand gedacht. Ich will auch die Ursachen nennen: Der Hauptgrund ist meiner Meinung nach der Zeitpunkt. Sie waren eben zur richtigen Zeit zur Stelle. Sega hatte sich beim Saturn zu wenig Mühe gegeben und war durch den Mega Drive erfolgsverwöhnt. Ähnlich erging es auch Nintendo – nach dem Motto 'Nintendo-Geräte verkaufen sich immer'. Wer oben steht, ist vom Erfolg so geblendet, dass er das er das Wesentliche vergisst: Extremer Speichermangel.
Niemand konnte also Sony den Konsolen-Thron streitig machen. Doch Erfolg ist nicht ewig und die Karten werden bei jeder neuen Ära neu gemischt. Diesmal ist Sony erfolgsverwöhnt und hat die PS2 nur am Anfang in Japan wegen des Namens verkauft. Gute Spiele lassen sich aber nur sehr schwer auf dem Gerät programmieren. Der beste Vergleich ist das damals hervorragende SNES mit dem unterdurchschnittlichen N64. (...)

pierre.jahn@planet-interkom.de

Prinzipiell hast Du völlig recht: Wer oben steht, überschätzt sich gerne und unterschätzt tendenziell die anderen. Insbesondere Nintendo hat für die Mankos des N64 gebüßt. Ob es Sony mit der PS2 ähnlich ergeht wie Nintendo beim Übergang vom Super Nintendo zum N64, ist schwer vorauszusehen. Zwar ist der Mangel an guten Spielen offensichtlich, aber noch programmieren sich die Entwickler warm und der DVD-Zusatznutzen ist beachtlich. Eine erste Bilanz können wir im Frühjahr 2001 ziehen: Fehlen dann immer noch die Spiele-Highlights, wird's langsam kritisch...

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), *Freie Mitarbeiter:* Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Michael Rupprecht (mr)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

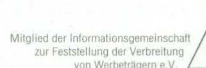
Redaktion (keine Tipps & Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
www.maniac-online.de
Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089)
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, Gaby Frank
Titelmotiv: "Turok 3" © Acclaim
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

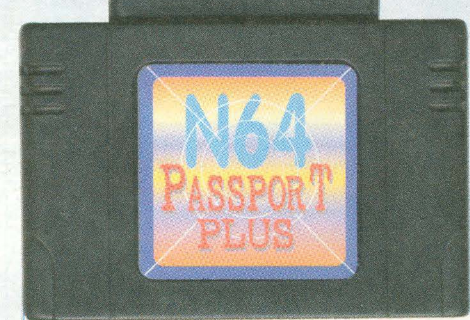


INSERENTEN

Importspiele auf dem N64

Kommt eine Konsole langsam in die Jahre, schlägt die Stunde der Schnäppchenjäger: Einst sündhaft teure Originalspiele aus Japan und den USA wechseln plötzlich für zehn bis 20 Mark den Besitzer. Dies gilt nun auch für das Nintendo 64: Immer häufiger stoßt Ihr auf günstige Importmodule - jetzt fehlt Euch nur noch eine NTSC-kompatible Konsole.

Im Gegensatz zu Sony- und Sega-Geräten existiert für das Nintendo-Flaggschiff kein Umbau. Um Importspiele auf Eurem PAL-Gerät zu zocken, müsst Ihr einen Adapter kaufen. Aber Auch hier gibt´s einen Haken: Bis heute vermissen wir Zubehör, das fehlerfrei mit allen Modulen funktioniert. Damit Ihr im Normendschungel den Überblick bewahrt, klären wir hier alle anfallenden Kompatibilitätsprobleme.



Für „Zelda 64“ & Co. unbrauchbar: Der „N64 Passport“ erlaubt die Eingabe von Boot-Codes für die Codechip-Abfrage. Leider löscht das Zubehör gelegentlich das Save-RAM Eurer Module.

KNOW HOW

Adapter: Auf dem N64 existieren zwei Adaptersysteme. Der einfache Importadapter (50 Mark, oben) ist ein Steckmodul ohne weitere Funktionen, der 'N64 Passport' von Hongkong-Fabrikant EMS (100 Mark) erlaubt die Eingabe von Boot-Codes für die Codechipabfrage. Dafür hat die EMS-Variante auch einen Nachteil: Gelegentlich löscht der Adapter das Save-RAM Eures Moduls – Euer Spielstand geht flöten.



Die Importadapter stöpselt Ihr zwischen Konsole und Importmodul: In die Rückseite des Adapters steckt Ihr zusätzlich ein PAL-Spiel.

Davon abgesehen funktionieren beide Adapter nach dem gleichen Schema: Das Zubehör wird in den Modulslot gesteckt und besitzt seinerseits zwei Öffnungen – einen Slot für das Import-Spiel, den anderen für einen PAL-Titel.

Codechip: In jedem N64-Modul befindet sich der spezielle Codechip von Nintendo, der die Ländernorm des Spiels enthält. Mit dem Adapter wird dieser Chip überbrückt. Daneben birgt der Chip einen von bislang vier Geheimcodes, der ebenfalls überprüft wird. Dieser Code ist bei PAL- und Importversion eines Spiels identisch. Beim normalen Importadapter besorgt Ihr Euch am besten vier PAL-Module, die jeweils einen der Geheimcodes enthalten.

Code 1 findet Ihr in „Super Mário 64“ und „Forsaken 64“, Code 2 in „Banjo Kazooie“ und „1080° Snowboarding“. Für Code 3 nehmt Ihr „Yoshis Story“ und Code 4 befindet sich in „Zelda 64“, „Starcraft 64“ und „Perfect Dark“. Der Passport bietet hingegen die Codefunktion, mit der Ihr den Geheimcode manuell eingebt. Gleichzeitig dient das Zubehör als „Game Buster“-kompatibles Schummelmodul. Falls Nintendo einen fünften Codechip bastelt, findet Ihr die passenden Codes im Internet unter www.hkems.com.

Kompatibilität: Habt Ihr eine funktionierende PAL-Modul- und Adapter-Kombination für ein Importspiel gefunden, fallen keine weiteren Probleme an. Im Gegensatz zur Playstation zaubert das N64 auch mit dem Cinch-Kabel Importspiele in Farbe auf den Bildschirm.

50/60Hz-Schutz: Neben dem Codechip befinden sich in neuen Spielen wie „WWF Wrestlemania 2000“ und „Shadow Man“ eine Sicherheitsabfrage des Videomodus. Da das deutsche N64 im Gegensatz zur Playstation Importspiele im PAL-Modus startet, verweigern diese Module den Dienst. Im Gegensatz zur Codechip-Abfrage bleibt der Bildschirm in diesem Fall nicht schwarz, sondern es erscheint eine Fehlermeldung: „This game is not designed for use on your system“. Fragt den Verkäufer, ob das Importspiel problemlos via Adapter auf einer PAL-Konsole läuft. *oe*

Muster von Wolfsoft, Tel. 02622/83583 oder www.wolfsoft.de

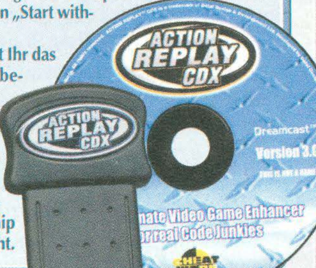
Dreamcast-Mogelei mit CDX

SCHUMMELZUBEHÖR FÜR ALLE: Die englische Firma Datel versorgt Dreamcast-Spieler mit einer Schummel-Kombi. Das „Action Replay CDX“ kostet als englischer Import 80 Mark (www.wolfsoft.de oder Tel. 02622/83517), eine deutsche „Game Buster“-Version erscheint nicht. Wie die Playstation-Fassung besteht die Kombi aus einer CD mit Mogelsoftware sowie einer Dreamcast-Memcard zum Speichern eigener Codes. Letztere passt nur in Slot 2 Eures Joypads. Im Lieferumfang befinden sich außerdem eine knappe Anleitung sowie ein englisches Lernvideo. Das CDX beschränkt sich auf die nötigsten Funktionen: Ihr dürft Codes eingeben, speichern und anwählen. Die Eingabe ist etwas gewöhnungsbedürftig, denn Ihr teilt die 16-stelligen Cheats in zwei Codes: Um „Chu Chu Rocket“ mit unbegrenztem Zeitlimit zu spielen, gebt Ihr statt DDC8832000000582 die beiden Codes DDC88320 und 0000582 ein. Einen PC-Link zum Herausfinden eigener Codes gibt es nicht.

CDX in neuem Gewand: Die Mogel-Kombi überrascht mit futuristischem Menü-Design.

WECHSELTRICK: Das CDX ermöglicht den Wechseltrick ohne Deckel- und Videomodus-Schalter. Klickt Euch direkt ins Start-Game-Menü, legt ein PAL-Spiel ein und wählt die Option „Start without Codes“.

Im folgenden Menü legt Ihr das Importspiel ein und bestätigt mit der A-Taste. Wie beim Wechseltrickumbau gibt's jedoch bei einigen Spielen Soundprobleme – ein gleichwertiger Ersatz für den Umbauchip ist das CDX deshalb nicht.







Trotz viel zitiertem Sommerloch findet Ihr diesen Monat jede Menge neues Spielefutter beim Händler Eures Vertrauens. Und damit Ihr nicht wertvolle Sonnenstunden bei der Lösung eines abstrusen Rätsels oder dem Freischalten einer allzu knackigen Strecke verschwendet, hab' ich wieder jede Menge Tipps für Euch auf Lager. Einen energiereichen Monat wünscht Euch... ***Euer Michael***

Mitmachen & Gewinnen

HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Titel für Dreamcast und Playstation unter die Leute. Diesmal locken Infogrames' "Radical Bikers" und Acclaims "Fur Fighters"!
Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

EXITEBIKE 64

Cheats, Teil 2: Die Mogeleien für die Bike-Action auf dem N64 gehen in die zweite Runde. Genauso wie die Passwörter aus MAN!AC 7/2000, werden diese im Cheat-Menü eingegeben, das sich folgenderweise aktivieren lässt:

L + C→ + C↓

KLEINE KÖPFE
PINHEAD

KURSE GESPIEGELT
YADAYADA

WER HAT DAS LICHT AUSGESCHALTET?
MIDNIGHT

MUPPET RACE MANIA

Allerlei: Mit Geheimnissen und Bonus-Stoffpuppen haben die Programmierer in "Muppet Race Mania" nun wahrlich nicht gegeizt. Wenn Ihr alle Extras freischalten wollt, müsst Ihr entweder jede Menge Zeit und Geduld mitbringen, oder Ihr benutzt unsere Cheats, die Euch den größten Teil der Arbeit abnehmen. Folgende Passwörter werden eingegeben, während unsere flauschigen Freunde über das Muppets-Logo donnern.

ALLE STANDARD CHARAKTERE
●▲✖●▲✖●▲■✖

ALLE KURSE UND FAHRZEUGE
▲●▲■▲✖▲▲✖●

DER STUDIO-KURS
■■●●✖●▲●▲■

ARCHES-KURS
■●✖●■▲●✖●▲

'FRAGGLE ROCK'-KURS
✖■✖■✖■▲●✖■

RAYMAN 2

Globox Disc: Diesen amüsanten Multiplayer-Level müsst Ihr Euch eigentlich erst mühsam im Spiel freischalten. Natürlich ist ein entsprechender Spielstand gerade dann nicht verfügbar, wenn ein paar Freunde zu Besuch sind. Zum Glück gibt es eine wesentlich einfachere Möglichkeit, die Scheibe der Globox anzuwählen. Betätigt im Titelbild (wenn die Meldung "Start Taste drücken" erscheint) folgende Tasten, während Ihr **L + R** gedrückt haltet.

B B B B

ARMORINES

Cheats On! Auch wenn die Playstation-Benutzer mehr mit Grafik und Steuerung kämpfen müssen als die Nintendo-Zocker, haben sie es mit den Cheats wesentlich einfacher. Unverwundbarkeit kann mit einem einfachen Code im Haupt-Bildschirm aktiviert werden. Haltet **R2 + L2** und hackt dieses Passwort ein.

← ↓ → ↑

NHL ROCK THE RINK

Cheats: In der letzten Ausgabe haben wir Codewörter vorgestellt, die einige Cheats des Hockey-Prüglers aktivieren. Diesmal müsst Ihr selbst zum Joypad greifen, um die Aufgaben für die anderen Mogeleien zu erfüllen.

CARTOON-SOUNDEFFEKTE
ERREICHT DIE TOP 10 FÜR SCHÜSSE

ACTION-FILM-SOUNDEFFEKTE
KEINE NIEDERLAGEN BEI FIGHTS

UNENDLICH TURBO
GEWINNT DIE NHL-MEISTERSCHAFT MIT EINEM EIGENEN TEAM

CRAZY SHOTS
ERREICHT DIE TOP 10 FÜR ONE-TIMER

TENNISBÄLLE STATT PUCKS
ERREICHT DIE TOP 10 FÜR SCHÜSSE

GROßE TORE
VERLIERT DREI SPIELE IN FOLGE

MINI-SPIELER
GEWINNT DIE NHL-MEISTERSCHAFT MIT ALLEN UPGRADES

FLACHE SPIELER
GEWINNT ZWEI SPIELE IN FOLGE IM ARCADE-MODUS AUF MITTLERER SCHWIERIGKEIT

'BIG HEAD'-MODUS
GEWINNT EIN SPIEL IM ARCADE-MODUS

UNSICHTBARE SPIELER
TEILT MINDESTENS 100 CHECKS IN EINEM SPIEL AUS

FREILUFT-STADION
BESIEGT DIE DALLAS STARS IN EINEM MEISTERSCHAFTSSPIEL

MAN!AC Tipps-Hotline: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)

KOMPETENTE HILFE: Kein Weiterkommen mehr bei eurem Lieblingsspiel? Ob zu wenig Munition, unterbelichtete Heldentruppe oder kniffliger Endgegner: Unsere Tipps-Hotline weiß bestimmt Rat. Ab sofort erhaltet ihr unter 0190/88241228 (3,63 DM/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospielen für Playstation, Dreamcast und Nintendo 64. Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Eure Fragen täglich von 8-24 Uhr, natürlich auch am Wochenende. Haben die Mitarbeiter nicht gleich einen entsprechenden Tipp parat, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Eurem nächsten Anruf wissen sie dann Bescheid, und Ihr spart Euch teure Wartezeiten am Telefon.

COLONY WARS: RED SUN

Cheats: Da sitzt unser Freund Valdemar aber ganz schön tief in der Tinte: Das letzte Geld steckt in seinem Schiff und nun stellt sich heraus, dass es sich dabei um eine ganz müde Schüssel handelt. Zum Glück können wir dem Weltraum-Vagabunden etwas unter die Arme greifen. Folgende Codes werden im Cheat-Menü eingegeben, das Ihr mit

R2 R2 L2 L2 R1 R1 Select Select

immer dann aufrufen könnt, wenn Ihr an Eurer Heimat-Station festgemacht habt. Achtung: Ihr müsst auf Groß- und Kleinschreibung achten!

ALLE WAFFEN EINGEBAUT: Es ist zwar unbegreiflich, wo die Techniker all die Gerätschaften unterbringen, aber mit diesem Passwort ist Euer Schiff bis an die Zähne bewaffnet.

Big Daddy

UNENDLICH MUNITION: Was nützt die beste Bewaffnung, wenn nach ein paar Minuten Feuergefecht alle Rohre leergeschossen sind und man auf dem Trocknen sitzt? Kein Problem mit dieser kleinen Mogelei.

Sly n Devious

KEINE ÜBERHITZUNG DER WAFFEN: Auch für die Laser-Fans haben wir einen praktischen Cheat, der das Heißlaufen der geliebten Strahlenwaffen verhindert.

ROCKWROK

UNZERSTÖRBAR: Weder Eure Panzerung noch die Schilde können durchdrungen werden, wenn Ihr folgenden Cheat eingebt.

Awrate

UNENDLICH NACHBRENNER: Eine Superkühlung gibt es nicht nur für Laser-Kanonen, sondern auch für Nachbrenner-Einheiten.

Jalferezi

ALLE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE: Das ist der Nachteil, wenn man in den dunkelsten Regionen der Galaxis zu Hause ist: Die Ausrüstungsgegenstände, die man gerade verkaufen möchte, gibt es wie Sand am Meer und die, die man sucht, sind nirgendwo zu finden. Schluss damit! Hier kommt die ultimative Lösung für alle Nachschubprobleme.

Armoury

ALLE SCHIFFE: Alt aber bezahlt! Das ist sicher das einzig Positive, was man über sein Startschiff sagen kann. Deswegen sollte man sich schleunigst nach etwas Neuem umsehen. Die anderen Piloten lachen ja schon über Dich. Probier' doch einfach dieses Passwort.

Greyam Beard

STATION AUSWÄHLEN: Alle, die schon einen Tapetenwechsel nötig haben, bevor sie das Schicksal auf eine neue Station schickt, können mit folgendem Cheat etwas nachhelfen. Ihr dürft damit eine beliebige Station auswählen, allerdings solltet Ihr beachten, dass die Missionen auf den späteren Basen auch schwieriger werden. Also wagt Euch nur mit einem gut ausgerüsteten Schiff in die Tiefen des Raums.

Move House

ALLE CHEATS AUSSCHALTEN: Wenn Ihr genug vom Mogeln habt, könnt Ihr alle Cheats mit einem Passwort deaktivieren.

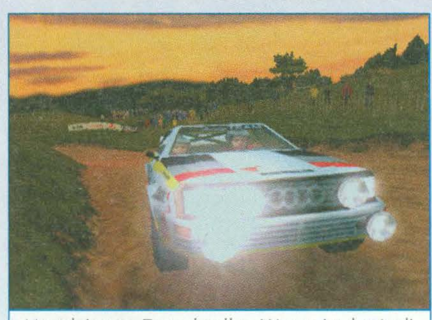
All Cheats Off

V-Rally 2

ALLE AUTOS UND STRECKEN: Mit Walter Röhrl liegen die goldenen Jahre deutscher Rally-Fahrer schon etliche Jahre zurück, aber an das Steuer seines Audi Quattro können sich 'V-Rally 2'-Benutzer dennoch setzen. Neben allen anderen Bonus-Autos und Strecken schaltet unser Cheat den Rally-Klassiker aus den Achtzigern frei. Geht in das 'Fortschritte'-Menü und betätigt

L R ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓ A A

Nun könnt Ihr mit der **A**-Taste alle Spielmodi und Bonus-Autos einzeln aktivieren.

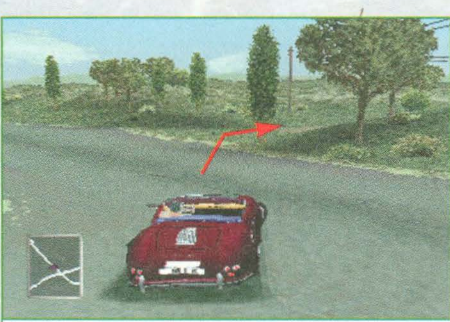


Nostalgie pur: Der schnellste Wagen ist der Audi Quattro nicht mehr, dafür einer der schönsten.

NEED FOR SPEED: PORSCHE

Abkürzungen: Auch wenn Ihr so vielleicht nicht in die Formel 1 kommt, mit unseren Abkürzungen seid Ihr der Konkurrenz in einigen Rennen eine Nasenlänge voraus. Doch Achtung, die Schotter- und Sandpisten sind mitunter nicht leicht zu fahren. Am einfachsten sucht Ihr die Schleichwege im 'Testfahren'-Modus, denn daran orientieren sich folgende Wegbeschreibungen:

FRANKREICH: Sobald Eure Testfahrt beginnt, biegt Ihr an der ersten Kreuzung rechts ab und braust geradeaus über die zweite. Nach kurzer Zeit ist rechts ein schmaler Schotterweg zu entdecken, der Euch ruckzuck auf die Parallelstraße bringt (Bild).



Raffiniert: Gut abgekürzt ist halb gewonnen (Pfeil). Achtung, an der Ecke lauert manchmal die Polizei!

USA: Diese Abkürzung ist relativ leicht zu finden. Fahrt nach dem Start einfach über die erste Ampel und biegt kurz vor der zweiten nach rechts in den Park ab. Die Büsche behindern Euch nicht und Ihr seid in Null Komma Nichts auf der anderen Seite, während Eure Gegner mühsam außen vorbei fahren.



'A Walk in the Park' ist lebensgefährlich, wenn die Rennfahrer mit Ihren Porsches unterwegs sind.

BUST A MOVE 4

Andere Level: Die Dreamcast-Umsetzung des Kugel-Klassikers lockt mit einer riesigen Anzahl neuer Puzzles. Wem die Level im Arcade-Modus noch immer nicht genügen, kann sich mit unserem Cheat zusätzliche Herausforderungen freischalten. Gebt im Titelbildschirm während der Meldung "Press Start Button" diesen Code ein, um in einer anderen Welt zu spielen.

X ← → ← X

Bonus-Charaktere: Damit sich die Hauptdarsteller von "Bust A Move" nicht so alleine fühlen, haben die Programmierer noch einige geheime Knuddeltiere eingebaut, die Ihr in allen Spielmodi auswählen könnt. Um die Bonus-Charaktere hervorzulocken, gebt Ihr diese Tastenkombination im Start-Bildschirm ein.

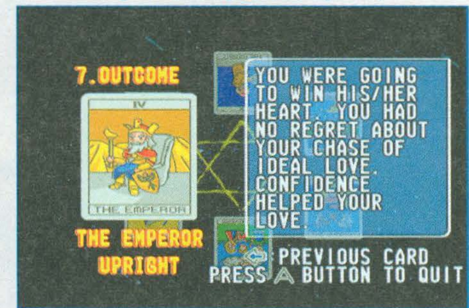
→ → X ← ←

Das Tarot der Liebe: Wollt Ihr was über Eure Zukunft erfahren? Kein Problem: Gebt im Hauptmenü folgenden Code ein, um den Tarot-Modus im Optionen-Bildschirm zu aktivieren. Jetzt müsst Ihr Euch die gutgemeinten Ratschläge nur noch zu Herzen nehmen und Eurem Glück in der Liebe steht nichts mehr im Weg.

↑ X ↓ X ↑

Regenbogen-Blasen? Mit diesem Cheat könnt Ihr den Charakteren zusehen, wie sie sich über die mächtigen Regenbogen-Blasen unterhalten. Den "Talk Demo"-Modus im Optionen-Bildschirm könnt Ihr nur freischalten, wenn Ihr die Codes für den Tarot-Modus und die Bonus-Charaktere bereits aktiviert habt.

X ↑ ← ↓ → ↑ X ↓ ← ↑ → ↓



Innovativ: Von einem Videospiel die Karten gelegt zu bekommen, ist eine ganz besondere Erfahrung...

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Bonus-Spiele: Mit diesem Cheat schaltet Ihr zwei nette Bonus-Spiele frei. Im "Satellite Fall" müsst Ihr in möglichst kurzer Zeit einen über Euch schwebenden Satelliten demolieren, während um Euch herum Asteroiden einschlagen. In "Excel Break" steht Euch der eigenartige Cycloid gegenüber. Ähnlich wie im Trial-Modus könnt Ihr ihn nur mit Excel-Combos besiegen. Aber Vorsicht, Euer 'SC Gauge'-Meter füllt sich nicht wieder auf, so dass Ihr am besten schlagkräftige Specials benutzt. Um diese beiden Modi zu aktivieren, stellt Ihr im Hauptmenü den Cursor auf 'Bonus Game' und betätigt

5 x Select ← 3 x Select ↑ Select → 2 x Select

Bison II: Ihr habt tatsächlich gedacht, dass Ihr Bison so einfach besiegen könnt? Der Kerl ist unglaublich hartnäckig und taucht jetzt in seinem eigenen Bonus-Spiel auf. Wählt die Option 'Bonus Game' an (ohne das Untermenü aufzurufen) und drückt diese Tasten.

13 x Select ↑ 4 x Select ↓ 13 x Select

Maniac-Modus: Achtung, dieser Modus ist nur für absolute 'Street Fighter'-Profis geeignet! Mit untenstehendem Code erscheint im Practice-Menü unter 'Trial' der Maniac-Modus, bei dem Ihr mit einem Charakter Eurer Wahl einen Gegner mit einer einzigen Super-Combo niederstrecken müsst. Aktiviert wird diese Extra-Option, indem Ihr auf 'Practice' folgenden Code einhackt.

5 x Select ← 5 x Select ↓ 3 x Select
↓ Select → Select ↓ 4 x Select

Vorführung: Ihr glaubt nicht, dass man den Maniac-Modus schaffen kann? Dann lasst Euch doch einfach vorführen, wie's gemacht wird. Mit folgendem Cheat erscheint im Pause-Menü des Maniac-Modus die zusätzliche Option 'Sample'. Hier könnt Ihr Euch vom Computer zeigen lassen, wie man einen Gegner mit einer einzigen Schlagkombination ausknockt. Stellt den Cursor auf 'Practice' und betätigt diese Tastenkombination.

Select ↓ Select ← Select ↑ Select ↑ Select
→ Select ↑ Select ← Select ↑ Select → Select

Bonus-Charaktere: Wie es in guten (Capcom)-Prügelspielen Tradition ist, sind auch in der 3D-Version von 'Street Fighter' vier Bonus-Fighter eingebaut. Gebt folgende Codes ein, während Ihr den entsprechenden Menüpunkt angewählt habt.

GARUDA
'Arcade'
3 x Select → 2 x Select ↓ 3 x Select

SHADOW GEIST
'Versus'
3 x Select ↓ 4 x Select ↑ 3 x Select

KAIRI
'Options'
Select → 3 x Select ↓ 2 x Select

HAYATE
'Bonus'
2 x Select ↑ 4 x Select ↑ Select ← 5 x Select

TOSHINDEN 4: SUBARU

Bonus-Charaktere: Auch wenn es nur vier Stück sind, ein Blick auf die Bonus-Kämpfer in "Toshinden 4" lohnt sich allemal. Vor allem, da Ihr nichts weiter tun müsst, als unseren Cheat im Hauptmenü einzugeben.

→ → ← ← → → R1 R2

Damit werden folgende Charaktere in allen Spielmodi auswählbar:

ZERO
EIJI
EOS
VERMILION

Alle Mini-Games: Eine sehr nette Idee sind die sieben Spielchen, die sich auf Wunsch auch zu zweit zocken lassen. Wenn zufällig gerade kein Spielstand griffbereit ist, könnt Ihr unseren Code im Hauptmenü eintippen und Euch bei ein paar Videospiel-Klassikern entspannen.

← → ← → ← ← L1 L2

Die aktivierten Spiele sind allesamt ordentliche Umsetzungen von bekannten Spielkonzepten und machen mindestens genauso viel Laune wie der in die Jahre gekomme Prügler:

Puzzle Toshinden (Tetris Clone)
Puella's Egg
Scoop! Toshinden (Arkanoid)
Toshinden on Hockey
Origin (Asterois Clone)
Fight! Wolfy
The Toshinden Dance

Die komplette Datenbank: Obwohl schon von Beginn an tonnenweise Informationen und Extras im 'Database'-Modus zu finden sind, werden "Toshinden"-Veteranen der ersten Stunde Luftsprünge machen. Hier erfahrt Ihr auch das letzte Detail Eurer Helden (auch die der Bonus-Charaktere), hört ihre Musik und Soundeffekte und betrachtet unveröffentlichte Bilder.

R1 R2 L1 L2 ← → Select Select

THEME PARK WORLD

Unerschöpfliches Bankkonto: Wie im echten Leben geht es auch in der Freizeitpark-Simulation in erster Linie ums Bargeld. Spätestens nach ein paar Runden hat man festgestellt, wie teuer so ein Themenpark tatsächlich ist. Die lächerlichen 50.000 Mäuse sind im Handumdrehen ausgegeben und bis zum nächsten Ersten ist es noch ein halbe Ewigkeit. Findige Geschäftsleute benutzen daher unseren Cheat, der alle lästigen Abbuchungen vom Konto verhindert. Sobald Ihr Euch im Park befindet, betätigt Ihr folgende Tastenkombination (nicht in den Pause-Modus wechseln!).

←↓✕● ←↓✕● ←↓✕● ←↓✕●
←↓✕● ←↓✕● ←↓✕● ←↓✕●

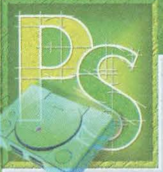
Alles, was das Herz begehrt: Nicht alle Reißbrettakrobaten sind so kreativ, wie es sich der Park-Inhaber wünscht. Wenn die Besucherzahlen fallen und keine neuen Attraktionen aus der Forschungsabteilung in Sicht sind, gerät das ganze Unternehmen in Gefahr. Zum Glück regt folgender Cheat das Hirnschmalz Eurer Wissenschaftler gehörig an. Gebt ihn bei laufendem Spiel im Park ein.

↑↓↑↓←↑↓↑↓→ ↑↓↑↓←↑↓↑↓→
↑↓↑↓←↑↓↑↓→ ↑↓↑↓←↑↓↑↓→
↑↓↑↓←↑↓↑↓→ ↑↓↑↓←↑↓↑↓→
↑↓↑↓←↑↓↑↓→ ↑↓↑↓←↑↓↑↓→

Goldene Tickets: Nachdem wir alle wissen, dass Geld allein nicht glücklich macht, ist es für einen "Theme Park"-Besitzer genauso schön, wenn er mit seinen goldenen Eintrittskarten prahlen kann. Die gibt es eigentlich für das Erreichen bestimmter Ziele und sie dienen zum Kauf neuer Freizeitparks. Zum Glück haben wir ein geheimes Lager dieser begehrten Sammlerobjekte gefunden, nachdem wir folgenden Code im Spiel eingeben durften:

↑↓←→●→←↓↑● ↑↓←→●→←↓↑●
↑↓←→●→←↓↑● ↑↓←→●→←↓↑●

Colin McRae Rally 2.0



ALLE STRECKEN: Ohne die richtige Übung kann auch der beste Rally-Fahrer seine Sonderprüfungen nicht erfolgreich ablegen. Die drei mickrigen Strecken, die im Arcade-Modus am Anfang wählbar sind, reichen natürlich nicht. Dieses Code-Wort, das Ihr unter 'Neues Fahrerprofil' eingebt, schaltet alle Pisten frei.

HELLOCLEVELAND

GESPIEGELTE KURSE: Kaum hat man sich an eine Strecke gewöhnt, beschließen die Offiziellen, dass das nächste Rennen in die andere Richtung startet. Damit Ihr auf diese Eventualität vorbereitet seid, gebt Ihr zuerst als Fahrernamen

RORRIMSKCART

ein und aktiviert dann unter 'Optionen' im Cheat-Menü den Mirror-Modus.

ALLE AUTOS: Einige Bonus-Schlitten haben wir Euch ja bereits in der letzten MAN!AC vorgestellt. Gebt dieses Passwort

ONECAREFULOWNER

im 'Neues Fahrerprofil'-Bildschirm ein und Euer Fuhrpark erweitert sich zusätzlich um folgende Autos:

FORD FOCUS 1999
FORD FOCUS ALTERNATIVE 1
FORD FOCUS ALTERNATIVE 2
MITSUBISH LANCER ALTERNATIVE 1
MITSUBISH LANCER ALTERNATIVE 2
LANCIA INTEGRALE
LANCIA INTEGRALE ALTERNATIVE 1
LANCIA INTEGRALE ALTERNATIVE 2
LANCIA STRATOS
MG METRO 6R4
PEUGEOT 205 TURBO 16

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Gelbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Wie üblich versuchen wir Codes zu vermeiden, die nur auf neueren Modulen funktionieren. Dreamcast-Fans haben voraussichtlich ab nächsten Monat Grund zur Freude: Die ersten Codes für ihre Konsole stehen in den Statlöchern

VAGRANT STORY

BEMERKUNGEN	CODE
Unendl. HP	D011FA2E 8011
	8011FA58 03E7
Max. HP	D001FA2E 8011
	8011FA5A 03E7
Unendl. MP	D011FA2E 8011
	8011FA5C 03E7
Max. MP	D001FA2E 8011
	8011FA5E 03E7
Hohe Stärke	D011FA2E 8011
	8011FA62 270F
Max. Stärke	D011FA2E 8011
	8011FA64 270F
Hohe Intellig.	D011FA2E 8011
	8011FA66 270E
Max. Intellig.	D011FA2E 8011
	8011FA68 270E
Hohe Agilität	D011FA2E 8011
	8011FA68 270E
Max. Agilität	D011FA2E 8011
	8011FA6C 270F
Kein Risiko	3011FA60 0000
Ganzer Körper immer exzellent	3011FF90 00C8
	3011FDD8 00C8
	3011FEB4 00C8
	3012006C 00C8
	30120148 00C8

TOMBI 2

BEMERKUNGEN	CODE
Energie	800E88DE 0008
Max. AP	800C0164 E0FF
	800C0166 05F5
Alle Kostüme	800C0191 00FF
	300C03B2 0001
	300C03B3 0001
	300C03B4 0001
	300C03B5 0001
	300C03B6 0001
	300C03B7 0001
	300C03B8 0001
	300C03B9 0001
	300C03BA 0001
Alle Taschen	800C0191 00FF
	300C03BD 0001
	300C03BE 0001
	300C03BF 0001
	300C03C0 0001

RADIKAL BIKERS

BEMERKUNGEN	CODE
Zeit	800AC4DC 0000
	800AC4DE 0000
Geld	800CC2A8 423F
	300CC2AA 000F

GALERIANS

BEMERKUNGEN	CODE
Unendl. HP	801C324C 00C8
Keine AP	801B2ACC 0000
Mentalenergie	801B2AF4 00C8
Unendl. Nalcon	801B2AD8 00C8
Unendl. Red	801B2ADC 00C8
Unendl. D-Felon	801B2AE0 00C8

DRAGON VALOR

BEMERKUNGEN	CODE
Unendl. GP	8008A8CE 0064
	8008A8D0 0064
Unendl. MP	80029C10 0000
	80029C12 0000
Max. VAL	D00A30F0 0001
	800A30F0 270F
Max. STR	8008A8D6 03E7
Max. ABW	8008A8D8 03E7

STREET FIGHTER EX2

BEMERKUNGEN	CODE
P1 Energie	301EA024 00C8
P1 volle Kombo	301EA025 0096
P2 Energie	301EB8A0 00C8
P2 volle Kombo	301EB8A1 0096
Max. Fässer	301EF366 00FF

PROFI TIPP



Moho

PS Hilfestellung für alle "Moho"-Süchtigen: Um die höheren Level von Take 2s Arena-Spektakel freizuspielen, bedarf es schon einiges an Fingerspitzengefühl. Damit auch weniger geschickte Spieler in den Genuss aller Geheimnisse kommen, greifen wir Euch mit ein paar exklusiven Passwörtern unter die Arme. Sämtliche Kombinationen sind bei gedrückter 'Select'-Taste einzugeben. *cg*

ZUGRIFF AUF ALLE GEFÄNGNISSE:

Gebt im Gefängnis-Auswahlmenü folgende Tasten-Abfolge ein, und Ihr könnt Euch das anstrengende Freispielen sparen:

R1, R2, R1, L1, R1, L2, R1, R1, R2, R1, L1, L1, R1, L2, R1

DER BONUS-KNAST:

Mit dieser Kombination schaltet Ihr das Geheim-Gefängnis inklusive aller Level frei:

R1, R1, R1, R2, R1, L1, L1, L1, R2, R1, L1, L1, L2

DER GEHEIME CHARAKTER

Wer diese Abfolge im Charakterauswahl-Menü ins Pad hämmert, darf sich auch mit dem grausamen Roboter-Doktor in die Arena stürzen:

R1, R1, R2, L2, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2, L1

DER GUMMIBALL- MODUS:

Wenn Ihr diese Kombination bei der Levelauswahl eingebt, springen die Cyborgs durch die Arena und nehmen keinen Schaden:

R1, R2, L1, L1, R1, R1, R2, L1, L2, R2, R2



Ruhig und friedlich: Im Bonus-Gefängnis könnt Ihr Euch bei einer entspannten Partie Cyber-Golf vom anstrengenden "Moho"-Alltag erholen.



Wer zuletzt lacht, lacht am besten: Der fiese Doc, der den Kämpfern im Vorspann den Unterleib amputiert, wird per Code selbst in die Arena geschickt.

DER 'SCHLÜPFRIGE' MODUS:

Keine wirklich anzügliche , dafür aber witzige Variante: Nach Eingabe dieser Abfolge in der Levelauswahl erwartet Euch eine glitschige Arena:

R2, R1, R2, R1, R2, R1, L1, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1, R2, L2

NUMMER DER VERSION EINBLENDEN:

Nach Eintippen dieser Kombination im Startmenü wird im Titelbildschirm die Nummer Eurer Version angezeigt. Auf das eigentliche Spiel hat das zwar keinerlei Einfluss, aber wen es interessiert, bitteschön:

R1, R1, R1, R2, L2, R1, R1, R1, L2, L1

ABONNIEREN und ABKASSIEREN

Jetzt neu:
Wirbst du einen Abonnenten, schicken wir dir eine von drei wertvollen Prämien für das System deiner Wahl.

Prämie 1



PRÄZISE DIGITALSTEUERUNG DURCH MIKROSCHALTER-TECHNOLOGIE
EXTRA VIBRATIONSEFFEKT
TURBOFEUER FÜR ALLE TASTEN

Prämie 2



BESTE RGB-BILDQUALITÄT
EINFACHE INSTALLATION
VOLLSTÄNDIG KOMPATIBEL

Prämie 3



1 MB LINEAR
498 SPEICHERPLÄTZE

Ganz einfach: Wirbst du einen neuen Abonnenten für die MAN!AC, bekommst du von uns eine der oben genannten Prämien. Diese erhälst du sofort, wenn der neue Abonnent seine Abo-Rechnung gezahlt hat.

Der neue Abonnent spart ebenfalls: Statt 70,80 Mark (12 MAN!ACs am Kiosk) zahlt er nur **60,80 Mark** - ein ganzer Zehner weniger!

ABO-HOTLINE
089/85709145

Abo per email
maniac@pan-adress.de

Abo per Fax
089/85709131

Abo im Internet
www.maniac-online.de

Abo per Post
Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

DIE PRÄMIE BITTE

ICH habe einen neuen Abonnenten geworben und möchte eine der drei Prämien bekommen. Sobald der Abonnent (nebenan ausfüllen) gezahlt hat, geht mir diese schnellstens zu.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

Folgende **Prämie** habe ich ausgewählt:

- **PALM-PAD für Playstation.** Neben präziser Digitalsteuerung und starkem Vibrationseffekt überzeugt das Palm Pad durch sein edles Design.
- **SCART-Kabel für Dreamcast** Sinnvolles Zubehör für optimale Bildqualität, das dem Gerät serienmäßig leider nicht beiliegt.
- **Memory Card für Nintendo 64** Der Renner unter den Memory Cards: Mit 498 Speicherplätzen (1 MB linear) bestens ausgerüstet für umfangreiche Spielstände.

DAS ABO ZU MIR

JA! Ich will MAN!AC für mindestens ein Jahr abonnieren (60,80 Mark). Das Abo verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis 6 Wochen vor Ablauf bei pan-adress (Adresse nebenan) kündige.

ABO 9/00

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE — 2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 821 52 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

GEGEN RECHNUNG — BEQUEM PER BANKEINZUG

WENN ICH PER BANKEINZUG ZAHLE:

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

CHASE THE EXPRESS

PLAYER´S GUIDE



Unterstützung für angehende Antiterror-Spezialisten: Damit Eure Rettungsaktion erfolgreich verläuft, bieten wir Euch eine praktische Komplettlösung an. Aus Platzgründen zeigen wir nur die für die Lösung des Spiels notwendigen Schritte auf. Denkt also daran, trotzdem alle Leichen, Schränke und Truhen nach Zusatzmunition und Medi-Paks abzusuchen. *cg*

Die ersten Schritte

Ihr beginnt Eure Rettungsaktion auf dem Dach von Waggon 13. Nachdem Ihr drei herbeistürmende Wachen erledigt habt, begebt Ihr Euch durch die Luke ins Innere des Zugs. Durchsucht den Toten nach Extras und geht zu Wagen 10. Tötet den Terroristen im Gang und holt aus der zweiten Tür die **Einheit** und ein Memo. Nun kämpft Ihr Euch zu der Bar im Obergeschoss von Waggon 11 vor. Setzt die **Einheit** in die Öffnung neben dem Aufzug. Ignoriert die hinzu eilenden Wachen und springt in den Lift. Unten angekommen, schaltet Ihr zunächst das Licht an. Entriegelt alle Türen und nehmt dem armen Koch in der Kühlkammer die **goldene Schlüsselkarte** ab. Schaltet die Kühlung aus und sucht nach dem Memo, bevor Ihr Euch zum zweiten Stock von Waggon 10 begebt. Nachdem Ihr die Tür mit der goldenen Schlüsselkarte geöffnet habt, geht Ihr in den Raum am anderen Ende. Hier findet Ihr ein Memo mit dem **Passcode (1742)** für die verschlossene Tür in der Mitte des Gangs. Eliminiert den verdutzten Wachsoldaten, schnappt Euch die Notiz und trefft den französischen Botschafter und seinen Sekretär Mr. Mason.

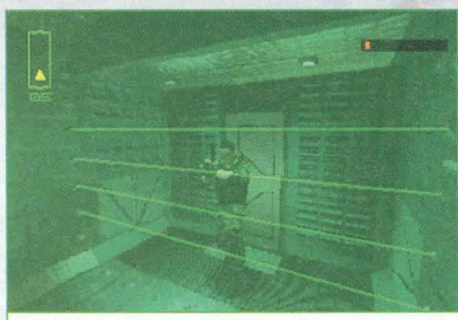
Nach der Zwischensequenz nehmt Ihr die **blaue Schlüsselkarte** und lauft zurück zu Waggon 11. Unterwegs könnt Ihr im inzwischen aufgetauten Kühlhaus noch Extra-Munition abgreifen. Benutzt die **blaue Schlüsselkarte** und begebt Euch direkt ins Obergeschoss. Im Sicherheitsraum in der Mitte des Waggons findet Ihr eine **CD-ROM.** Nachdem Ihr die zwei Terroristen getötet und ein weiteres Memo gefunden habt, entriegelt Ihr am Computer im anderen Raum mit Hilfe der CD das Zimmer Nummer 12R01. Hier trefft Ihr auf eine weitere Überlebende des Massakers: Spezialagentin Christina Wayborn. Nach der Zwischensequenz codiert Ihr am **Kartenschreiber** die blaue Keycard neu, nehmt das Memo und geht zurück in den ersten Stock. Im Duschraum nehmt Ihr die Notiz von der Wand und erledigt den neugierigen Bösewicht. Öffnet mit der **überschriebenen Schlüsselkarte** die Tür zu Waggon 13 und erklimmt abermals die Treppe ins Obergeschoss. Im Raum am anderen Ende findet Ihr neben zwei Memos an einem Laptop das **Passwort (2412)** für die verschlossene Tür in der Mitte des Waggons. Zuvor macht Ihr jedoch im Waschraum das Licht an, zieht den Stöpsel aus der blutverschmierten Badewanne und bemächtigt Euch des nun freiliegenden **Spezial-Schlüssels**. Nun öffnet Ihr per Passwort die mittlere Tür und rettet die Botschafter-Gemahlin samt Tochter.



Taut Ihr das Kühlhaus nicht frühzeitig ab, bleibt die kostbare Extra-Munition unter einer dicken Eisschicht verborgen.

Rückschlag

Nach der Zwischensequenz findet Ihr Euch im Kampf auf dem zerstörten Wagen 14 wieder. Habt Ihr alle Feinde vernichtet, werdet Ihr zurück zum Botschafterraum in Waggon 10 beordert. Der Politiker ist verschwunden! Nachdem Ihr mit Mason gesprochen habt, begebt Ihr Euch ins Badezimmer und untersucht den Spiegel. Nach dem Verlassen des Raums erreicht Euch ein weiterer Funkspruch vom Hauptquartier. Geht durch die Luke, die Ihr bereits zu Beginn genutzt habt, wieder aufs Dach und öffnet mit dem **Spezial-Schlüssel** den Einstieg zu Wagen 9. Klettert nach unten und begebt Euch am Raketenraum vorbei zum Kontrollzimmer. Hier findet Ihr den schwerverletzten Billy MacGuire. Er händigt Euch einen **Schraubenzieher** aus, mit dem Ihr zum explosiven Lagerraum zurückgeht. Schraubt die Rakete auf und ein gnadenloser Countdown startet. Rennt zu Wagen 8. Unterwegs versuchen Euch ein paar Terroristen aufzuhalten. Hebt mit dem Gabelstapler die erste Kiste weg und verschiebt die zweite. Am Ende des Gangs nehmt Ihr die Treppe in den zweiten Stock ohne Euch um den wütenden Terroristen zu kümmern. Oben angelangt erledigt Ihr im Abschuss-Kontrollraum ein paar Wachen und findet die Extra-Munition, ein Medi-Pak sowie zwei Memos. Dreht den vorhandenen Schlüssel und schaltet am Ende des Raumes die Stromversorgung für Raum B ein. Im nun folgenden **Zwischenspiel** klemmt Ihr Euch hinter ein schweres MG-Geschütz und ballert auf feindliche Hubschrauber. Das kurze Boden-Luft-Intermezzo sollte kein Problem darstellen. Verlasst Ihr anschließend den Raum, fordert Euch Christina über Funk auf, sie in Wagen 9 zu treffen. Dort angekommen überlässt Euch Mason eine **rote Schlüsselkarte**, mit der Ihr in Waggon 7 gelangt. Auf dem Weg dorthin greift Ihr in einem Kontrollraum ein Memo ab. Im Obergeschoss von Nummer 7 findet Ihr im Maschinenraum ein weiteres Medi-Pak. In der Mitte von Waggon 6 aktiviert Ihr per Schalter die Stromversorgung. Denkt daran, das Doppelmagazin aus dem Schrank mitzunehmen. Geht nun zurück zum Waggon-Eingang und lasst Euch durch Christinas Funkspruch ins Obergeschoss leiten. Im Raum zu Eurer Linken stoßt Ihr außerdem auf Mason und den inzwischen halbtoten Billy, der eine Bluttransfusion bitter nötig hat. Auf der Plakette findet Ihr Billys Blutgruppe. Anschließend begebt Ihr Euch wieder ins Erdgeschoss und nehmt am anderen Ende des Waggons die Treppe in den zweiten Stock. Oben findet Ihr im Testlabor zwei Memos, die Euch über Testergebnisse aufklären. Lasst das Gas aus der Kammer und schnappt Euch die beiden **Blut-Paks** und die SP550-Munition. Begebt Euch wieder zurück zum nebenan liegenden Obergeschoss und betretet den Raum gegenüber dem Medizin-Zimmer. Hier stellt Ihr nach Anleitung zwei weiterer Memos die passende **Blutmischung** für Billy her **(Blutgruppe B, Rh+, Medizin C und D)**. Mit der lebensrettenden Transfusion eilt Ihr zurück. Der glückliche Jüngling händigt Euch die **graue Schlüsselkarte** aus, mit der Ihr die mittlere Tür im Erdgeschoss aufschließt. Entnehmt den Schränken eine **kugelsichere Weste**, das **Nachtsichtgerät** sowie eine TNT-Bombe. Bevor Ihr Euch im Nebenraum durch den Lüftungsschacht zwängt, solltet Ihr Billy seine Weste bringen, ansonsten wird er es in einem späteren Gefecht schwer haben. Durch den Lüftungsschacht gelangt Ihr in einen Luftreinigungsraum. Entriegelt die Tür, nehmt das Medi-Pak und die Munition und begebt Euch via Leiter auf das Dach. Nach einem weiteren Feuergefecht begebt Ihr Euch durch die Luke ins Innere des Nachbar-Zugs. Im linken Raum stoßt Ihr neben zwei Terroristen mit Hunde-Begleitung auch auf ein paar nützliche Granaten. Verlasst den Raum wieder, speichert und legt überschüssiges Zeugs in der Box ab. Geht zu der anderen Tür und eliminiert unterwegs den Bösewicht. Hinter der Tür wartet der **erste Zwischengegner**. Nach seinem Ableben nehmt Ihr die **Armbrust**, den **Mikrofilm A** sowie die **weiße Schlüsselkarte** mit. Mit letzterer öffnet Ihr die Tür zur Lok des Zugs. Nehmt die Memo und das Medi-Pak.



Den Verlauf der Infrarot-Strahlen könnt Ihr nur mit dem Nachtsichtgerät erkennen

Im nun folgenden **Zwischenspiel** müsst Ihr unter Zeitdruck versuchen, den Güterzug auf Höhe des 'Blue Harvest' zu bugsieren, um wie-



der zurück an Bord zu gelangen. Die genaue Anleitung hierzu findet Ihr im 'Hotline'-Kasten des Tests (Seite 68).

Fiese Fallen

Betretet den 'Blue Harvest' wieder durch die Dachluke von Waggon 4. Geht ganz herunter und begebt Euch in den Hauptcomputerraum. Eliminiert die Wache, nehmt die Notiz auf und geht in den letzten Raum mit der **System-steuerung**. Drückt die drei Knöpfe in der **Reihenfolge 1-3-2-3** und klettert in die nun offene Luke im dahinterliegenden Raum. Nach einer Zwischensequenz findet Ihr Euch in Wagen 5 wieder. Entriegelt zunächst die Verbindungstür zu Nummer 6 und durchsucht die Zimmer in Waggon 5. Ein Raum ist durch fiese Infrarot-Barrieren gesichert. Streift Ihr einen dieser Strahlen, wird der Raum von Gas durchströmt. Tastet Euch mit Hilfe des **Nachtsichtgeräts** zum anderen Ende des Raums durch und drückt den Schalter. Nehmt das **Seil mit dem Enterhaken** und begebt Euch ins Obergeschoss. Erledigt den Roboter, greift seine Munition und schnappt Euch das **MP5** hinter der Ecke. Im anschließenden Dunkelzimmer tötet Ihr die zwei Terroristen und deaktiviert mit dem Schalter die Laser und die Gasfalle. Nehmt die Memo und lauft wieder zurück in die jetzt ungefährliche Gaskammer. Im nächsten Zimmer



Lebende Fackel: Werdet Ihr bei der Hangelei zu oft vom Blitz getroffen, stürzt Ihr brennend in die Tiefe.

erwarten Euch ein paar tödliche elektrische Entladungen. Fahrt mit dem Aufzug nach oben und verbindet den **Enterhaken** mir der **Armbrust.** Schießt nun auf die andere Seite des Raums. Hangelt Euch vorsichtig an den Blitzen vorbei und schnappt den **IC-Prototypen**. Nun sind alle Fallen ausgeschaltet. Verlasst das Zimmer und begebt Euch nach einem weiteren Funkspruch von Christina zurück zur Krankenstation in Wagen 6.

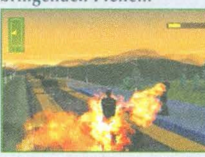
Der Verräter

Nach der Zwischensequenz nehmt Ihr das Magazin für das Sturmgewehr und verlasst die Medizin-Station in Richtung Waggon 12. In einem Raum in Waggon 7 könnt Ihr noch ein paar nützliche Handgranaten abgreifen. Durch die Leiter in Nummer 9 gelangt Ihr aufs Dach, wo Euch ein Obermotz mit dem Flammenwerfer brutzelt. Habt Ihr ihn besiegt, nehmt Ihr den **Mikrofilm B**, den der Feuerteufel nach seinem Ableben hinterlässt. Über die Luke von Wagen 11 begebt Ihr Euch wieder in den Zug und trefft im Computerraum von Waggon 12 auf **Boris Zugoski**. Nach einem harten Kampf steckt Ihr das **Pentagon** und seine **Zigarettenbox** ein. Verlasst Ihr den Raum, erhaltet Ihr einen weiteren Funkspruch von Christina. Begebt Euch zunächst in den VIP-Raum im Obergeschoss von Wagen 10 und setzt im Badezimmer das **Pentagon** in die Wandöffnung. Hinter dem Spiegel findet Ihr nun **CD A**, Sturmgewehr-Munition sowie ein Memo. Macht Euch nun auf den weiten Weg zurück zu Waggon 4. Mit der **goldenen Schlüsselkarte** öffnet Ihr im zweiten Stock die Tür. Schnappt Euch die zweite Pistole und ein weiteres Memo. Im nächsten Raum findet Ihr die **schwarze Schlüsselkarte** und schon wieder ein Memo. Mit der Karte schließt Ihr im Erdgeschoss von Nummer 4 die Tür zum benachbarten Waggon 3 auf, und beharkt im nachfolgenden Raum die zwei Terroristen. Bevor Ihr nun die Treppe erklimmt, besorgt Ihr Euch aus dem kleinen Zimmer am Ende des Flurs noch die Sturmgewehr-Munition, das Memo und einen **kleinen Schlüssel**. Begebt Euch nun in den zweiten Stock und genießt die Zwischensequenz. Anschließend schnappt Ihr Euch das Medi-Pak sowie das Memo und das **Zielfernrohr**. Folgt nun dem Botschafter in den Raum mit den Engels-Statuen (Waggon 4, erster Stock). Lasst Euch die **CD** mit den Geheiminformationen aushändigen und macht Euch auf den langen Weg zurück zu Waggon 15. In Nummer 6 öffnet Ihr mit dem **kleinen Schlüssel** den Schrank im Waffenlager und erhaltet endlich das mächtige **Sturmgewehr SP550** – das Zielfernrohr verschafft diesem eine hohe Reichweite. Auf dem Dach von Wagen 9 stellt sich erneut ein **Zwischengegner** in den Weg. Nach einem harten Kampf nehmt Ihr **Mikrofilm C** und setzt Euren Weg bis Waggon 15 fort. Hier findet Ihr ein Memo sowie ein Medi-Pak und SP550-Munition. Bevor Ihr Nummer 16 betretet, denkt daran, die **CD** mit den Geheiminfos mitzunehmen. Schaut Euch im folgenden Video-Clip Masons Wahnsinn an. Dem Aktenkoffer entnehmt Ihr **CD B** sowie den **Handschellen-Schlüssel**. Bevor Ihr jedoch die arme Christina befreit, schnappt Ihr Euch noch das Memo von einer der Kisten. Danach flüchtet Ihr gemeinsam in das Panzerfahrzeug in Waggon 15.

Bitterböse Bosse



Boss 1: Der erste Zwischengegner ist ziemlich simpel zu besiegen. Bleibt nach dessen Auftauchen direkt stehen und folgt seinen Bewegungen, schießt aber erst bei rotem Fadenkreuz. Durch rechtzeitiges Ducken und flinke Seitwärtsrollen entgeht Ihr den todbringenden Pfeilen.



Boss 2: Der Kampf gegen den zweiten Obermotz gestaltet sich schon schwieriger. Bleibt immer auf dem ihm gegenüberliegenden Zug. Will er Euch verbrutzeln, lauft Ihr so weit, dass Ihr gerade außerhalb seines Flammenradius´ steht. Entfernt Ihr Euch zu weit, wechselt er den Zug. Nach der Attacke kommt er ein paar Schritte auf Euch zu, nah genug, um einmal gezielt abzudrücken. Wiederholt diese Prozedur bis der Bösewicht in seinem eigenen Flammenmeer schmort.



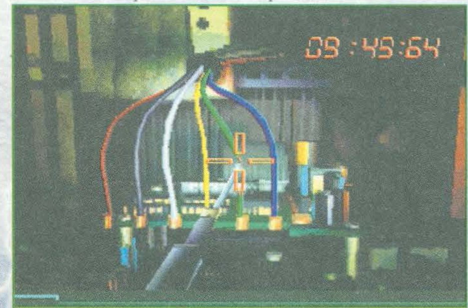
Boss 3: Oberterrorist Boris Zugoski ist ein ausgesprochen harter Brocken. Neben einer Pistole besitzt er Handgranaten, deren Explosionen ihm selbst zu allem Übel keinen Schaden zufügen! Am besten bleibt Ihr auf einem Fleck stehen und versucht, ihn mit kurzen, gezielten Feuerstößen aus der MP5 zu erledigen.



Boss 4: Mit der richtigen Taktik stellt der Kampf gegen den 'Laserman' kein Problem dar. Geht so nah wie möglich an die Dach-Barriere heran. Nutzt die Seitwärtsrollen, um nicht von den Lasergranaten getroffen zu werden. Zwischendurch drückt Ihr ab. Wenn Ihr ihn trefft, lässt der Bösewicht via Laser einen Gesteinsregen auf Euch niederprasseln. Dreht Euch nun schnell um, weicht zurück und wartet, bis der Schauer vorbei ist. Rennt wieder nach vorn und wiederholt den Ablauf.

Das große Finale

Auf dem Marsch zu Waggon 4 durchsucht Ihr nochmals alle Räume nach eventuell übersehenen Memos und Extras. In der Computerzentrale von Wagen 4 angekommen, händigt Ihr Billy die **CD B** aus. Rennt nun in Richtung Wagon 2. Hier findet Ihr die drei scharfen Atom-Sprengköpfe. Geht zunächst zum Ende des Abteils und schnappt Euch die **Kombizange** und das **Endoskop** sowie ein weiteres Memo. Überprüft nun die **drei Mikrofilme**, sie enthalten die **Reihenfolge** der zu kappenden Drähte. Film A für Bombe am Ende des Raums (weiß, rot, blau), Film B für Bombe in der Mitte (rot, weiß, gelb), Film C für Bombe an der Tür (rot, schwarz, grün). Nun begebt Ihr Euch in den zweiten Stock von Wagen 2. Krallt Euch den **Granatwerfer-Aufsatz** sowie die Sprengmunition. Packt die **Zigarettenbox** und **CD A** ein und steigt die Stufen hinauf. Oben nehmt Ihr noch das Medi-Pak und die Info mit. Habt Ihr alles richtig gemacht und kein Memo ausgelassen, könnt Ihr per Hebel die Waggons von der Lok abkoppeln. Nun stellt sich Euch Verräter Phillipp Mason zum finalen Duell. Knallt ihm solange Granaten um die Ohren bis er sein Leben im Feuersturm ausgehaucht hat. Anschließend verlasst Ihr den Zug durch die linke Tür und entschärft den letzten Nuklear-Sprengkopf. Die richtige **Kombination** findet Ihr in Zogoskis **Zigarettenbox** (roter Draht – Stadt, schwarzer Draht – Mond, blauer Draht – Stern). Viel Spass beim Abspann!



Trotz des gnadenlos tickenden Timers bleibt Euch genügend Zeit, die drei Bomben zu entschärfen.



PARASITE EVE 2 PLAYER'S GUIDE, TEIL 1



In Squares neuestem Playstation-Ausflug machen Euch nicht nur monströse Mutanten das Leben schwer, auch ausgefuchste Rätsel fordern Eure grauen Zellen. Damit Ihr sicher durch verlassene Städte und aufgegebene Bunker streifen könnt, geben wir Euch mit diesem Player's Guide Hilfestellung. *dm*

Der Anfang

Nach der ausführlichen Trainingssequenz verlasst Ihr den Schießplatz und erhaltet Euren ersten Auftrag. Erkundet das Polizeigebäude und begebt Euch danach zum Parkplatz. Von dort fahrt Ihr zum Akropolis-Tower.

Der Akropolis-Tower

Wandert durch das Gebäude bis Ihr zu einem großen, mit Leichen übersäten Raum gelangt. Untersucht die Toten nach Ausrüstung und achtet auf die Munitionskiste auf der Bank unterhalb der Statue. Geht jetzt zum Telefon. Öffnet nach dem Gespräch die nahe gelegene Tür, und Ihr findet einen Überlebenden des SWAT-Teams. Er gibt Euch den Schlüssel zur Cafeteria. Kehrt zu dem großen Raum zurück und geht die linke Treppe hinunter. Hier trefft Ihr auf Eure erste NMC. Untersucht den sterbenden Polizisten und betretet das Café. Sprecht die Frau an und sie mutiert zu einer hässlichen Kreatur. Geht hinter einem der Tische in Deckung, um das Vieh mit Eurer Pistole zu erledigen. Steckt die Zeitschrift auf dem Tisch ein und untersucht den toten Körper. Rupert eilt Euch zu Hilfe. Kehrt jetzt zum Telefon zurück, speichert und geht die rechten Stufen hinunter. Am Tor vorbei kommt Ihr zu einem Brunnen. Öffnet die Tür und betretet ein Hinterzimmer des Cafés, wo Ihr das gelbe Schlüsselbrett überprüft. Mit dem gefundenen Schlüssel geht Ihr durch die gegenüberliegende Tür und untersucht das blinkende Licht. Steckt Euren Schlüssel in das passende Schloss und öffnet so die Türen zur Rolltreppe. Jetzt schaut Ihr Euch die Sicherheitsmonitore an der hinteren Konsole an. Erhöht die Helligkeit mit „+" und beobachtet Rupert und ein weiteres SWAT-Mitglied. Bevor Ihr geht, solltet Ihr Euch noch kurz das Notizbrett ansehen. Plündert jetzt die restlichen Räume des Cafés und lauft zu der Rolltreppe. Untersucht die toten Polizisten und nehmt Euch vor herumstreunenden Monstern in Acht. Fahrt die nächste Rolltreppe herunter und geht weiter bis zur Leiche eines SWAT-Mitglieds. Schnappt Euch seine MP und öffnet die Tür. Ihr beobachtet Rupert beim Kampf mit einer seltsamen Gestalt. Sobald Ihr Euren Kollegen verarztet habt, hebt Ihr den Schlüssel vom Boden auf und kehrt zum Café zurück. Im Sicherheitsraum steckt Ihr den Schlüssel in das noch freie Schloss und begebt Euch danach zum Brunnen. Die Leiche im leeren Wasserbecken besitzt eine Granatpistole. Lauft jetzt zu der Tür, hinter der Ihr Rupert gefunden habt, zurück und geht durch den zerstörten Zaun. Am rot glühenden Pult zu Eurer Rechten gebt Ihr die Zahlen 561 ein und hebt damit die Brücke aus dem Wasser. Dahinter findet Ihr eine weitere Tür, die Euch zum Dach führt. Dort kämpft Ihr mit dem **Golem.** Nach dem Sieg fahrt Ihr mit dem Lift nach oben, beobachtet eine Zwischensequenz und kehrt schließlich ins Polizeigebäude zurück.

Der Schießstand

Wer sich am Schießstand im Hauptquartier durch besondere Fähigkeiten auszeichnet, wird von der hübschen Dame in der Waffenkammer belohnt. In der folgenden Liste findet Ihr die benötigte Punktezahl pro Übungslevel sowie das erworbene Item. Aber Achtung: Ihr könnt Euch nur vor und nach der ersten Mission auf dem Schießstand austoben.

Level	Punkte	Item
1	9.000	Hydra-Munition
2	16.800	Medi-Pak
3	46.000	Spezialbrille
4	60.000	Lippenstift
5	55.000	Schulterhalfter

Der Golem

Empfohlene Waffen: Granatpistole, MP5A5
Empfohlene Zauber: Keine

Auf dem Dach des Akropolis-Tower wandert ihr zunächst einmal auf dem Rundweg entlang und untersucht dabei die Hochspannungsleitungen sowie den Aufzug. Auf dem Rückweg zur Treppe greift Euch die unbekannte Gestalt an, die sich bereits an Eurem Kollegen vergriffen hat. Entleert Eure Granatpistole und lockt ihn dann zu den Stromleitungen. Zerschießt diese und Euer Gegner wird elektrisiert. Weicht seinen Granaten aus, da diese Euch sonst blenden und nehmt Euch vor seinem Flammenschwert in Acht. Damit erledigt er Euch nämlich auf einen Schlag.

Die Mojave-Wüste

Schaut Euch die Gegenstände, die Ihr von Baldwin bekommt, genau an und dreht danach eine Runde im Polizeigebäude. Rüstet Euch aus und absolviert eine letzte Trainingseinheit auf dem Schießstand. Sprecht jetzt mit Pierce und Ihr fahrt Richtung Wüste davon. Frischt Eure Munition aus der Kiste am Wagen auf und speichert am nahe gelegenen Telefon. Hinter dem Tor erwarten Euch mutierte Pferde. Habt Ihr diese ausgeschaltet, überprüft Ihr die begehbaren Motel-Räume. Geht durch das linke Tor, sichert die Gegend und geht durch die Tür gegenüber des Müllcontainers. In der Toilette schaut Ihr Euch den Zettel an der blutigen Wand an. Merkt Euch die Zahl 4 als Lösung für dieses Rätsel. Geht zurück zur Hauptstraße und durch die Tür bei der Eisbox. Hinter der nächsten Tür verbirgt sich eine Autowerkstatt. Unterhalb des Fahrzeugwracks schaltet Ihr den Strom ein, danach bedient Ihr im Eingangsbereich an der gelb leuchtenden Konsole die Hebebühne. Manövriert den Wagen nach oben, dreht ihn und setzt ihn wieder ab. Holt Euch Munition aus dem Kofferraum und drückt den Schalter am Tor. Öffnet die gelbe Gittertür und geht wieder in den Eingangsbereich der Werkstatt. Hebt den Wagen erneut hoch und dreht ihn zurück – nun könnt Ihr durch die geöffnete Gittertür in den nächsten Raum marschieren.

Der nette Mann im Wohnwagen

Dort trefft Ihr Gary Douglas, der Euch den Schlüssel zum Motel-Zimmer Nummer 6 gibt. Über die Treppe vor der Hotellobby kommt Ihr nach oben. Betretet den Raum, verstaut unnütze Ausrüstung in der Kiste und speichert. Geht auf den Balkon hinaus und klettert die Leiter hinunter. Euch erwarten zwei Pferde-Mutanten. Sobald sie erledigt sind, lauft Ihr um die Ecke, an dem ausgebuddelten Loch vorbei und legt einen Schalter um. Lauft jetzt um den Zaun herum und versucht, zwei weiteren Pferden auszuweichen. Sprintet durch die Tür und macht Euch auf einen harten Kampf gefasst. Insgesamt acht Pferde stürzen sich nacheinander in der engen Arena auf Euch. Habt Ihr sie erledigt, klettert Ihr die Leiter nach oben. Dort trefft Ihr den Privatdetektiv Kyle Madigan. Schaut Euch das Dach des Turms an. Sobald Ihr den Schlüssel zur Bar erobert habt, öffnet Ihr mit dem Schalter das Zauntor und klettert nach unten. Im Hof könnt Ihr jetzt die Hintertür zur Bar öffnen. Holt Euch den Magneten vom Kühlschrank und geht weiter ins Innere der Kneipe. Beim Eingang findet Ihr eine Cola-Dose im Getränkeschrank, außerdem solltet Ihr durch die Tür beim Flipper gehen, um eine Karte der Stadt an einer Wand zu finden. Öffnet die Haupttür der Bar und kehrt dann zum Hinterhof mit dem Wasserturm zurück. Von der Leiter aus rechts führt ein enger Durchgang zum Hintereingang der Werkstatt. Sprecht mit Gary über die Gegensprechanlage und fischt dann den Schlüssel mit Hilfe des Magneten hinter dem Drahtgitter hervor. In Garys Wohnwagen dürft Ihr nicht nur Eure Ausrüstung auffrischen, sondern auch speichern.

Im Untergrund

Sprecht mit Gary über den Bunker und er schickt Euch zu dem Brunnen vor der Werkstatt. Sein Hund führt Euch zunächst zu einem Seil. Packt es ein und begebt Euch zum Brunnen. Mit Hilfe des Seils lasst Ihr Euch in die Dunkelheit hinab. Nach dem ersten düsteren Kanal betätigt Ihr den nördlichen

Grundlagen

Speichert so oft wie möglich
Ungeahnte Gefahren und plötzliche Überfälle kosten Euch neben Nerven auch hart erkämpfte Items. Haltet darum immer nach dem nächsten Telefon Ausschau und legt zahlreiche Spielstände an.

Seid vorsichtig
Aufgrund der immensen Monsterpopulation in den Mitochondrien-verseuchten Orten gehen wir nicht gesondert auf jede Gegnerrotte ein. Seid immer auf das Schlimmste gefasst, denn hinter jeder Ecke lauert der Feind – auch in bereits gesäuberten Gebieten.

Spart Munition
Durchschlagskräftige Munition ist rar und sollte nur gegen wirklich dicke Brocken eingesetzt werden. Für die meisten Feinde reichen die Geschosse aus Eurer 9mm aus. Diese stehen Euch dank übervoller Munitionskisten nahezu unbeschränkt zur Verfügung.

Nutzt die Macht
Dank ihrer eigenen Mitochondrien-Vergangenheit verfügt Aya über äußerst effektive Psi-Attacken. Übt Euch darin, ihre magischen Fähigkeiten gezielt einzusetzen. Besonders hilfreich: Lernt Ihr neue Zauber oder verbessert Ihr bereits vorhandene, so füllen sich Eure Magiepunkte wieder auf.

Achtet auf Eure Taschen
Der Platz in Euren Taschen ist begrenzt – überlegt Euch deshalb gut, was Ihr mitnehmt. Grundsätzlich solltet Ihr vorrangig Waffen und Munition mitschleppen, heilen könnt Ihr Euch notfalls auch per Magie. Besonders wichtig ist das GPS, mit dem Ihr die Position Eurer Feinde ausmacht. Notwendig wird dies vor allem, wenn Ihr beim Kampf verschiedene Bildschirme durchquert. Vor Bosskämpfen geben wir Euch im Player's Guide Bescheid, damit Ihr Eure Ausrüstung anpassen könnt.

Schalter und kehrt dann zum vorigen Durchgang zurück. Im Loch in der Wand findet Ihr nützliche Ausrüstung. Wer jetzt weitergeht, muss sich mit dem langbeinigen **Krabbler** auseinandersetzen. Nach dem Sieg betätigt Ihr den Schalter am Ende des Ganges und erleuchtet so die nachfolgende Kammer. Durchsucht den Raum und schaltet das Licht aus. Bei einer neuerlichen Suche im Dunkeln entdeckt Ihr auf einem der Fässer ein Rätsel. Merkt Euch erneut die Zahl 4 als Lösung. Klettert jetzt die Leiter nach oben und plündert den Laden. Öffnet den Eingang und geht danach durch die östliche Tür. Sucht hinter dem Regal nach einer Zusatztasche für Eure Rüstung. Kurze Zeit später versperrt Euch ein schwerer Schrank den Weg zu der schreienden Frau. Schaut Euch die Scharniere am Schrank an und kehrt zu Garys Wohnwagen zurück. Sprecht den guten Mann auf Euer Problem an und geht zur Garage mit dem roten Pickup. Durchsucht die Regale an der rechten Wand nach einem passenden Werkzeug. So bewaffnet eilt Ihr zum Schrank und schraubt die Scharniere ab. Im nächsten Raum wundert Ihr Euch über ein Rätsel in der unteren linken Ecke und notiert die Zahl 8 als richtige Antwort. Bevor Ihr weitergeht, solltet Ihr Eure Ausrüstung prüfen, denn erneut stürzt sich der Golem auf Euch. Da er sich immer in der Mitte des Raumes aufhält, lauft Ihr von einer Ecke zur anderen und lasst dabei möglichst viel Abstand zu ihm. Seiner Schwertattacke könnt Ihr leicht ausweichen. Nach der Zwischensequenz schließt sich Euch Kyle an. Zusammen lauft Ihr zu Ayas Auto, das von hässlichen Gremlin-Verschnitten auseinandergenommen wird.

Der Krabbler

Empfohlene Waffen: M93R, M4A1
Empfohlene Zauber: Plasma Level 2
Begebt Euch in eine Position, von der aus Ihr einen guten Überblick habt. Obwohl sich Euer Gegner tarnt, könnt Ihr ihn an einem leichten Flimmern erkennen. Holt ihn mit einem Plasma-Zauber aus der Luft und feuert, während er am Boden liegt. Wenn Ihr geschickt den richtigen Zeitpunkt abpasst, könnt Ihr diesen Fassadenkletterer ohne Schwierigkeiten erledigen. Berücksichtigt jedoch die Nachladezeit Eurer Waffe und stellt sicher, dass Euer Magazin stets wohlgefüllt ist, bevor Ihr Euren Gegner zu Boden schleudert.

Volltanken bitte

Besucht Gary in seinem Trailer und fragt ihn nach einem Fahrzeug. Er erklärt sich bereit, seinen Wagen auszuleihen, allerdings benötigt er zunächst Benzin, um das Gefährt zum Laufen zu bringen. Mit dem Schlüssel, den Ihr von ihm bekommt, geht Ihr zur Hauptstraße und dann nach links durch das Tor. Ihr kommt zur Hotellobby. Werft einen Blick auf die Kasse und schaut Euch danach die Notiz an der Wand dahinter an. Nachdem Ihr die Betriebsanleitung studiert habt, entdeckt Ihr einen Zettel mit einem Hinweis. Ihr müsst das Alter von Doc Holiday und Wyatt Earp zum Zeitpunkt des legänderen Tombstone-Shootouts 1881 feststellen. Ausdauernde Spieler untersuchen die Bilder in der Lobby sowie in Zimmer 1 und 2 des Hotels, der Rest gibt die folgende Kombination in die Kasse ein: **# 3033 TOTAL** – Ihr habt Euch gerade den Generalschlüssel für das Motel verdient. Untersucht jetzt die restlichen Zimmer und seht Euch den Spiegel im Badezimmer des vierten Raums an. Die letzte Antwort auf diese verwirrenden Rätsel lautet 7. Achtet besonders auf die Zusatztasche im Schrank von Zimmer 5. Auf dem Dach des Motels öffnet Ihr die Doppeltür am rechten Ende und knackt den Safe in der Ecke mit den vier Zahlen aus den Zettel-Rätseln. Die korrekte Kombination lautet demnach 4487. Schnappt Euch jetzt den Benzinkanister und füllt diesen an den Zapfsäulen neben Ayas Wagen. Bringt den vollen Kanister zu Gary, worauf er seinen Pickup vorbereitet. Bevor Ihr Euch schlafen legt, haltet Ihr ein Schwätzchen mit Kyle in der Bar und stockt Euer Waffenarsenal gehörig auf. Kurz nachdem Ihr zu Bett geht, reißt Euch der gigantische **Burner** unsanft aus dem Schlaf. Nach dem Kampf speichert Ihr und geht zu Gary, der sich bedankt und Euch seine Autoschlüssel überlässt. Lauft zur Garage, unterhaltet Euch mit Kyle und macht einen letzten Abstecher zu Garys Wohnwagen. Hier bekommt Ihr ein besonderes Geschenk und deckt Euch mit Munition und Waffen ein. Falls Euch das Geld ausgeht, könnt Ihr noch den ein oder anderen Kampf in der zerstörten Stadt wagen. Stellt auf jeden Fall sicher, dass Ihr im Überfluss mit Munition ausgestattet seid – ihr werdet sie brauchen. Habt Ihr alle Vorbereitungen getroffen, fahrt Ihr mit Kyle zusammen Richtung Bunker und schließt so das Abenteuer auf der ersten CD ab.



Den trägen Schwertkämpfer besiegt Ihr aus der Distanz: Haltet Euch immer in den Ecken und achtet auf seinen Sturmangriff.

Der Burner

Empfohlene Waffen: Granatpistole, M4A1
Empfohlene Zauber: Pyrokinesis, Antibody, Healing
Dieser Gegner ist einer der stärksten im Spiel. Stellt sicher, dass ihr Munition und MP-Wasser im Überfluss dabei habt – sonst kriegt Ihr diesen Brocken nicht klein. Stellt Euch in die Ecke zwischen dem Motelzimmer Nummer 6 und der großen Doppeltür. Von dort nehmt Ihr den Burner unter Beschuss und flieht die Terrasse entlang, wenn er zum Feuerspucken ansetzt. Nach einiger Zeit beginnt er, nach Euch zu greifen. Sollte er Euch in der Zange haben, könnt Ihr trotzdem weiter feuern. Es ist auch möglich, diesen Gegner nicht zu besiegen, sondern nur zu vertreiben. So bekommt Ihr allerdings am Schluss nur die schlechte Endsequenz zu sehen.

Die alte Mine

Kurz nachdem Ihr aus dem Wagen steigt, stürzen sich insgesamt elf NMC-Pferde in schneller Folge auf Euch. Versucht sie in den Abgrund am unteren Bildrand zu locken oder manövriert sie mit schnellen Sprints um den Wagen aus. Folgt dann Kyle in das Tunnelsystem. Ignoriert die erste Abzweigung und geht immer geradeaus, bis Ihr zu einer zerstörten Brücke gelangt. Kehrt jetzt zur Abzweigung zurück und holt Euch ein großes Holzbrett. Mit dessen Hilfe überquert Ihr die Brücke und speichert in dem Raum neben der verschlossenen Gittertür. Frischt Eure Munition auf und seht Euch den Schaltplan gegenüber dem Telefon an. Nehmt den Stecker aus dem unteren Platz

und benutzt ihn im zweiten Loch von oben. Sobald Ihr den Schalter umlegt, wird der Weg zum nächsten Zwischengegner frei. Hinter der ehemals verschlossenen Gittertür wartet ein riesiger, mutierter **Hengst.**
Schaut Euch danach das Motorrad in der Ecke an. Um das Tor zu öffnen, kehrt Ihr mit dem frisch eroberten Stecker zum Speicherpunkt zurück und ändert die Schaltung. Platziert den neuen Stecker in die oberste Position, den zweiten im untersten Loch. Jetzt könnt Ihr die Tür beim Motorradwrack öffnen und Euch dem nächsten Zwischengegner stellen. Ihr besiegt ihn wie seinen Artgenossen, den Krabbler. Schickt das Monster mit einem Plasma-Zauber zu Boden und entleert Euer Magazin in den gestrauchelten Gegner.

Waffen


Tonfa: Dieser robuste Schlagstock findet sich von Anfang an in Ayas Arsenal. Er sollte jedoch nur in wirklich aussichtslosen Situationen benutzt werden.


M93R: Eure erste Pistole erweist sich dank Einzelschuss und Salvenmodus als vertrauenswürdiger Begleiter während der ersten CD.


MP5A5: Im Akropolis-Tower leistet Euch diese MP dank ihrer hohen Feuergeschwindigkeit gute Dienste, im späteren Spielverlauf braucht Ihr sie nicht mehr.


PO8: Diese Pistole ist nicht nur die billigste Waffe im ganzen Spiel, sondern auch die schwächste. Spart Eure BPs für wichtigere Gelegenheiten.


P229: Kyles Pistole findet Ihr im Bunker. Dank dem Blitzlicht-Upgrade und der kurzen Nachladezeit eine sehr nützliche und vielseitige Waffe.


M950: Mit dieser Pistole könnt Ihr dank großem Magazin und hoher Feuerrate noch schneller leichte Munition an schwerer Körperpanzerung plattdrücken.


Magnum: Die stärkste Handfeuerwaffe im Spiel bekommt Ihr nur auf dem Weg zum schlechten Ende. Die immense Feuerkraft entschädigt jedoch dafür.


PA3: Die erste Schrotflinte im Spiel lohnt sich wegen dem kleinen Magazin und dem zeitraubenden Nachladeprozess kaum, auch die Munition ist recht teuer.


SP12: Diese Flinte kostet Euch nichts und ist dank wesentlich besserer Reichweite und größerem Magazin wesentlich effektiver als die PA3.


AS12: Die Mutter aller Schrotflinten. Die Zerstörungskraft dieser Waffe hat jedoch einen äußerst hohen Preis. Investiert lieber in größere Kaliber.

M4A1: Die vielseitigste Waffe im Spiel. Zahllose Upgrade-Möglichkeiten machen dieses Sturmgewehr zur ersten Wahl für preisbewusste NMC-Jäger.


M249: Für schlappe 16.000 Bounty Points bekommt Ihr 200 Kugeln im Magazin, die sich in schnellen Feuerstößen verballern lassen.


Granatpistole: Zwar verschießt Ihr damit nur eine einzige Granate, richtig eingesetzt lehrt diese Waffe jedoch die meisten Zwischengegner das Fürchten.


MM1: Dieser halbautomatische Granatwerfer ist ein Garant für brachiale Zerstörungsorgien. Die Feuerkraft müsst Ihr jedoch teuer (23.500 BP) bezahlen.

Der Hengst

Empfohlene Waffen: M950, M93R
Empfohlene Zauber: Pyrokinesis, Necrosis
Um in der Dunkelheit überhaupt etwas zu sehen, solltet Ihr zuerst die Fässer an den Wänden zerschießen. Mit etwas Glück befindet sich Euer Gegner in der Nähe einer solchen Explosion. Lauft dem Hengst immer entgegen und eröffnet das Feuer, sobald er stehen bleibt. Er wird versuchen, Euch umzurennen und auf Euch zu springen, verrät sich jedoch immer durch ein lautes Brüllen. Bleibt stets in Bewegung, um seinen Attacken auszuweichen. Nach dem Sieg erbeutet Ihr die P229. Doch aufgepasst, der Hengst erhebt sich ein zweites Mal und macht Euch noch einmal als Zombie das Leben schwer. Wendet die gleiche Taktik an, doch beachtet, dass die untote Variante wesentlich mehr Kugeln verträgt.

Der Bunker

Hinter dem spinnenähnlichen Feind steigt Ihr in den Lift. Geht zur Tür mit der Nummer 38 und zerstört die Laser an den Wänden. Im nächsten Raum findet Ihr neben einer Munitionskiste auch eine Tür zu den Schlafquartieren der Bunkerbesatzung. Von dort kommt Ihr zu einem Hauptkorridor. Entriegelt die Türen und geht in die Waffenkammer im Südosten, wo Ihr Euer Waffenarsenal aufstockt. Mit gefülltem Säckel stapft Ihr durch die Dekontamination und speichert am nächsten Telefon. Packt überflüssige Ausrüstung in die Kiste und geht weiter. Nach der Zwischensequenz fahrt Ihr mit dem Aufzug nach unten. Folgt dem Weg durch mehrere Türen bis zum nächsten Speicherpunkt. Im Schrank neben dem Eingang findet Ihr eine Dose Cola. Nachdem Ihr Munition aus der nahe gelegenen Box aufgefüllt habt, geht Ihr weiter. Eine seltsame Gestalt greift Euch an. Da der weitere Weg versperrt ist, kehrt Ihr zum Aufzug zurück und fahrt wieder nach oben. Speichert und rüstet Euch mit Munition und Granaten auf. Hinter der Tür mit der „In"-Markierung strömt plötzlich Gas aus den Wänden. Der einzige Weg in die Sicherheit führt durch den Müllschacht. Rechts und links von Eurem Landeplatz findet Ihr Parabellun- bzw. Hydra-Munition. Einige Schritte später werdet Ihr von dem monströsen **Müllmonster** attackiert.

Die Abwasserrohre

Jetzt lauft Ihr zur Müllhalde zurück und holt Euch das Medizinrad aus der Kiste. Schlagt Euch schnell durch die zahllosen Monster und verlasst den Komplex durch die Doppeltür bei der Plattform, bevor die Müllverbrennung beginnt. Brecht nicht in Panik aus, Ihr habt fünf Minuten Zeit, um aus dem gefährdeten Gebiet zu entkommen. Klopft an die Tür und Ihr trefft wieder auf Kyle. Zusammen geht Ihr die Treppen hinunter und folgt dem Weg bis zur nächsten Leiter. Um Munition zu sparen, lasst Ihr Kyle die Gegner erledigen – mit seiner M4A1 und dem zusätzlichen Flammenwerfer ist er eine große Hilfe. Rechts vom Leiterende findet Ihr am Sicherungskasten eine Nachricht. Die Lösung des Rätsels ist 18. Gebt die Zahl am Kontrollpult auf der anderen Seite ein und folgt dem frei gewordenen Weg. Im nächsten zugänglichen Raum findet Ihr ebenfalls ein Rätsel neben der Leiter. Diesmal lautet die Lösung 15. Gebt die Zahl ein und Ihr kommt zu einem Raum mit Aufzug und Tür. Öffnet diese und Ihr landet wieder am Start Eurer Rundreise. Speichert jetzt und behaltet diesen Spielstand, da Ihr nun zwischen zwei verschiedenen Lösungswegen wählt. Wie diese beiden Möglichkeiten aussehen, zeigen wir Euch in der nächsten Ausgabe.



An dieser Stelle entscheidet sich, ob Ihr am Schluss das gute oder das schlechte Ende zu sehen bekommt. Mehr dazu in der nächsten MAN!AC.

Das Müllmonster

Empfohlene Waffen: Granatpistole, P229, M4A1
Empfohlene Zauber: Antibody, Combustion
Nach Eurer spektakulären Flucht durch den Müllschacht attackiert Euch dieses hässliche Monster. Schießt auf seine beiden Vorderbeine und achtet auf das Maul. Mit diesem saugt Euch der Gegner immer näher – kontert mit einer Granate in den Rachen und lauft in die entgegengesetzte Richtung davon. Sobald seine Beine angeschlagen genug sind, ruft der Müllschlucker zwei kleine Helfer, die Ihr mit dem Combustion-Spruch zurück auf den Kompost verbannt. Habt Ihr seine Beine ausgeschaltet, kann Euch der Gegner nur noch mit seiner Saugattacke angreifen und ist so leichte Beute für Euch. Doch auch dieser Feind offenbart erstaunliche Nehmerqualitäten und verfolgt Euch nach einem kurzen Zusammenbruch durch die Gänge des Bunkers. Ruft eine Plattform mittels des Schalters in der Wandnische und lockt das Müllmonster auf diesen Aufzug. Über den Schalter auf der anderen Seite senkt Ihr die Plattform wieder und das Großmaul wird zerquetscht.



MAN!AC vor fünf Jahren

'Den totalen Überblick' behielten MAN!AC-Leser in der September-Ausgabe von 1995. In der 'PAL-Preview-Parade' analysierten wir die 32-Bit-Softwarezukunft in Deutschland und schon damals zeichnete sich ein mengenmäßiger Vorteil von etwa 25% für die Playstation (gegenüber dem Saturn) ab. Komplettheit war das Thema des ultimativen Super-Nintendo-Einkaufsführers: Auf zehn Seiten stellten wir Euch alle in Deutschland erschienenen SNES-Titel in Kurzform mit Bewertung vor und bewahrten Euch so vor frustigen Fehlkäufen. Der Testteil stand im Zeichen der Deutschland-Premiere von Goldstars/Panasonics 3DO-Multimedia-Konsole. Das überragende "FIFA Soccer" heimste dabei 90% und die Auszeichnung 'System-Seller' ein.

DAS JÜNGSTE GERICHT

Jean-Bernard Jacon, (Producer von Ubi Softs "Evil Twin")

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Libero Grande
(NAMCO, 1998)

"Es war ein schreckliches Erlebnis, 'Libero Grande' mit meinen 'FIFA'-süchtigen Freunden zu zocken. Ich habe jedes Spiel haushoch verloren, da ich nie wusste, wo mein Spieler oder der Ball gerade war. Von da an nahmen sie mich nicht mehr ernst, ich habe all meine Spiele-Kompetenz an einem Nachmittag verloren!"

2. Trickstyle
(ACCLAIM, 1999)

"Wie eine Motte tanzte ich vor dem Bildschirm umher und erfreute mich an der tollen Grafik. Als ich mit dem Spielen begann, schwankte ich zwischen Glück und Selbstmord hin und her. Stellt Euch folgendes vor: Ich habe die ganze Nacht durchgezockt, nur um im letzten Rennen kurz vor der Ziellinie überholt zu werden. Arrrgh!"

3. Deer Hunter
(WIZARD WORKS, 1998)

"Dieses Spiel ist Teufelszeug pur: Nach dem Laden hatte ich plötzlich das Verlangen nach frischem Blut von jungen Rehkitzen. Mein Gehirn schrumpfte auf Erbsengröße und eine Baseball-Kappe erschien auf meinem Kopf. Das Letzte, an das ich mich erinnere, ist der Schuss auf einen niedlichen Hasen – mitten ins Auge. Brrrr!"

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Sehen so die neuen Schwerverbrecher im Land des Lächelns aus? Oder haben die beiden Mädels einfach nur Liebeskummer und wollen sich deshalb mit einer selbst gebastelten Bombe in Stücke sprengen? Oder protestieren sie etwa für bessere PS2-Software? Wenn wir das nur wüssten...





ERSCHEINT AM 6. September

Jetzt gibt's kein Entrinnen mehr: Die sommerliche Auszeit für die Publisher ist vorbei, und die **Herbstoffensive** auf den Geldbeutel der Kunden beginnt. Um Euch vor unnötigen Ausgaben zu bewahren, solltet Ihr Euch die nächste MAN!AC besorgen. Dort findet Ihr ausführliche Tests zu den Playstation-Hoffnungen "Speedball 2100", "Tony Hawk's Pro Skater 2" und **Duke Nukem: Planet of the Babes** (Bild). Auf der Sega-Konsole geben wir mit "F 355 Challenge" und **Metropolis Street Racer** Gas, N64-Fans freuen sich auf das durchgeknallte "Pokémon Snap" und das witzige **Mario Tennis**. An der Dreamcast-Front wird zudem scharf geschossen: Bei knallharten Ego-Abenteuern wie **System Shock 2** und "Half-Life" wagen wir einen Blick hinter feindliche Linien. Nicht zuletzt machen wir uns fit für die Zukunft: Die deutsche **PS2-Veröffentlichung** ist nicht mehr weit und der Dolphin wird endlich spruchreif – wir bleiben für Euch am Ball. Und auch was sonst noch in Japan, USA und Europa gespielt wird, erfahrt Ihr in Eurer MAN!AC.



JAPAN TOP 10

Platz	System	Titel	Hersteller	Genre	Deutschland
1	PS	Final Fantasy 9	Square	Rollenspiel	4. Quartal
2	PS	Jikkyou Powerful Pro Baseball 7	Konami	Sportspiel	nicht geplant
3	PS	Persona 2: Eternal Punishment	Atlus	Rollenspiel	3. Quartal
4	N64	Excitebike 64	Nintendo	Rennspiel	3. Quartal
5	PS	Dance Dance Revolution 3rd Mix	Konami	Musikspiel	nicht geplant
6	PS	Gundam Girens Ambition	Bandai	Strategie	nicht geplant
7	PS	Pocket Digimon World	Bandai	Rollenspiel	nicht bekannt
8	PS	Everybody's Golf 2	Sony	Sportspiel	bereits erhältlich
9	DC	Jet Set Radio	Sega	Action	4. Quartal
10	PS	Suzuki Explosion	Enix	Strategie	nicht geplant

Playcom
Software Vertriebs GmbH

Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per  & 
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen



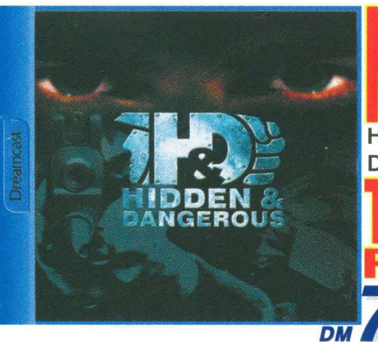


Software

Titel		Preis
4 Wheel Thunder	dt	94.99
Dead or Alive 2	dt	99.99
Fur Fighters	dt	79.99
Hidden & Dangerous	dt	79.99
Marvel vs. Capcom 2	dt	109.00
Nightmare Creatures 2	dt	89.00
Racing Simulation 2	dt	89.99
Rainbow Six	uk	84.99
Red Dog	dt	84.99
South Park Rally	dt	84.99
Star Wars Episode 1 Racer	dt	89.99
Super Magnetic Neo	dt	89.99
Time Stalkers	dt *	89.99
Tony Hawk's Skateboarding	dt	89.99
Trick Style	dt	49.99
WWF Attitude	dt	49.99

Hardware

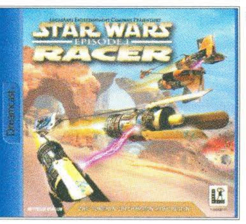
Artikel		Preis
Gun Joytech 9mm Enforcer	dt	69.00
Joypad Dreamcast Sega	dt	54.99
Lenkrad Jordan Grand Prix	dt	119.00
Sega Dreamcast inkl.Chu Chu Rocket	dt	399.00
VMU-Card (Memory Card)	dt	54.99



NEW
Hidden & Dangerous
TOP Preis
DM 79.99









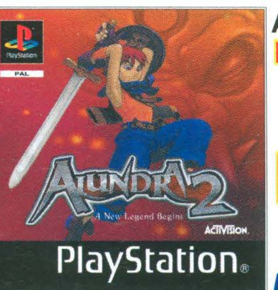






Software

Titel		Preis
Alundra 2	dt	54.99
Baldur's Gate	dt	89.00
Battle Arena Toshinden 4	dt	79.99
Cold Blood	dt	99.00
Colin Mc Rae Rally 2	dt	79.99
DSF All Star Tennis 2000	dt	54.00
Euro 2000	dt	89.00
F1 2000	dt	89.00
Front Mission 3	dt	79.99
Frontschweine	dt	79.99
Galerians	dt	74.99
Need for Speed - Porsche	dt	89.00
Nightmare Creatures 2	dt	74.99
Silent Bomber	dt	79.99
Suikoden 2	dt	79.99
Syphon Filter 2	dt	84.95
Test Drive 6	dt	54.99
Vagrant Story	dt	79.99
Vandal Hearts 2	dt	79.99
WWF Smackdown!	dt	84.99

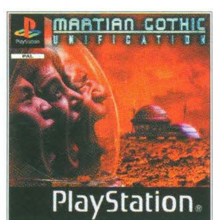




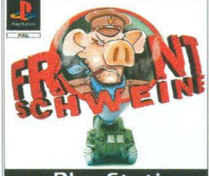


Hardware

Artikel		Preis
CD-Case Sony Playstation	dt	14.99
Dual Shock Joypad Just	dt	34.99
Light Gun	dt	39.00
Memory Card Sony transparent (1 M.)	dt	29.00
Sony Playstation+Dual Shock Joypad	dt	249.00



Martian Gothic: Unification
TOP Preis
DM 29.-



Frontschweine
NEW
DM 79.99

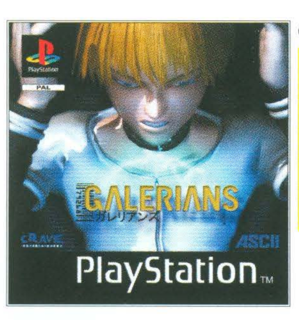


Vandal Hearts 2
Top Game
DM 79.99



Sonderangebote

Titel		Preis
Die Siedler von Catan (1. Insel)	dt	44.99
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	dt	27.99
Martian Gothic: Unification	dt	29.00



Galerinas
NEW
DM 74.99



Syphon Filter 2
Top Game
DM 84.95

Händleranfragen erwünscht! schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

BIST DU HART GENUG?



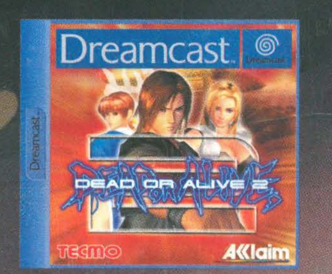




Video Games 05/00 90%
Mega Fun 05/00 92%
Sega Magazin 05/00 91%
Off. Dreamcast Magazin 05/00 90%

- Voll ausgereizte 128 MBit Technik für einzigartig realistische 3D-Kampf-Kunst-Action
- Erstes Beat´em up für bis zu 4 Spielern
- Interaktive Arenen über mehrere Stockwerke
- Der Spielhallen-Hit als Heimversion: rundum perfekte Umsetzung des vielgespielten Arcade Prüglers







TECMO

Acclaim